



KONAMI

DEADLY SKIES

TM



WARNUNG: VOR GEBRAUCH DES SEGA DREAMCAST VIDEOSPIELSYSTEMS LESEN

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie die Gebrauchsanweisung und insbesondere diesen Abschnitt, bevor Sie dieses Videospielssystem benutzen oder Ihren Kindern erlauben, es zu benutzen. Ein Erziehungsberechtigter sollte mit Minderjährigen die Bedienungsanleitung durchgehen, bevor diese zu spielen anfangen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Für Ihre Gesundheit

- Setzen Sie sich so weit vom Fernsehbildschirm weg, wie es die Kabel der Konsole gestatten (etwa 2 Meter).
- Das Spiel sollte bevorzugt auf einem kleinen Bildschirm gespielt werden.
- Spielen Sie möglichst nicht, wenn sie müde sind oder nicht ausreichend geschlafen haben.
- Stellen Sie sicher, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Halten Sie beim Spielen mindestens eine Pause von 10 Minuten pro Stunde ein.

DREAMCAST STARTEN:

Diese GD-ROM kann nur mit dem Dreamcast-System abgespielt werden. Versuchen Sie nicht, die GD-ROM auf einem anderen CD-Gerät abzuspielen – Kopfhörer und Lautsprecher können dabei beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr Dreamcast-System an und folgen Sie dabei der Anleitung in Ihrem Dreamcast-Handbuch. Schließen Sie Controller 1 an. Bei Spielen für zwei oder mehrere Spieler schließen Sie zusätzlich Controller 2 bis 4 (optional erhältlich) ein.
2. Legen Sie die Dreamcast-GD-ROM mit dem Aufdruck nach oben in die Vertiefung der CD-Schublade und schließen Sie den Deckel.
3. Drücken Sie den Power-Knopf, um das Spiel zu laden. Das Spiel startet, nachdem das Dreamcast-Logo auf dem Bildschirm erscheint. Wenn nichts erscheint, schalten Sie das System ab und überprüfen Sie, ob es korrekt angeschlossen ist.
4. Wenn Sie das Spiel zwischendurch anhalten wollen oder wenn das Spiel endet und Sie neu starten möchten, drücken Sie A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Titelbild zurückzukehren. Drücken Sie erneut A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Dreamcast-Systembildschirm zurückzukehren.
5. Wenn Sie den Strom einschalten, ohne eine GD einzulegen, erscheint der Dreamcast-Systembildschirm. Wenn Sie ein Spiel beginnen möchten, legen Sie die Dreamcast-GD-ROM in die Einheit ein; das Spiel wird automatisch geladen.
WICHTIG: Ihre Dreamcast-GD-ROM enthält einen Sicherheitscode, der es möglich macht, daß die GD gelesen wird. Halten Sie die GD möglichst sauber und behandeln Sie sie vorsichtig. Wenn Ihr Dreamcast-System Schwierigkeiten beim Lesen der GD hat, nehmen Sie diese heraus und reinigen Sie sie vorsichtig. Beginnen Sie dabei in der Mitte der GD und wischen Sie direkt von der Mitte aus zur Außenkante.

BEHANDLUNG DER DREAMCAST-GD-ROM

- Die Dreamcast-GD-ROM ist ausschließlich für den Gebrauch mit dem Dreamcast-System bestimmt.
- Halten Sie die Oberfläche der GD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie sie nie in der prallen Sonne oder in der Nähe der Heizung oder einer anderen Wärmequelle liegen.



DEADLY SKIES OPERATION MANUAL

INHALT

02	KAPITEL	01	VORGESCHICHTE
04	KAPITEL	02	BEDIENUNG DES CONTROLLERS
06	KAPITEL	03	SPIELBILDSCHIRM
14	KAPITEL	04	SPIELSTART
15	KAPITEL	05	HAUPTMENÜ
16	KAPITEL	06	BESCHREIBUNG DER MISSION
17	KAPITEL	07	AN- UND VERKAUF
18	KAPITEL	08	OPTIONEN
20	KAPITEL	09	PROFILE DER FLUGZEUGE (1)
22	KAPITEL	10	PROFILE DER FLUGZEUGE (2)
24	KAPITEL	11	EINFÜHRUNG IN DIE LEVEL
25	KAPITEL	12	TECHNIKEN UND TIPS
80	KAPITEL	13	CREDITS



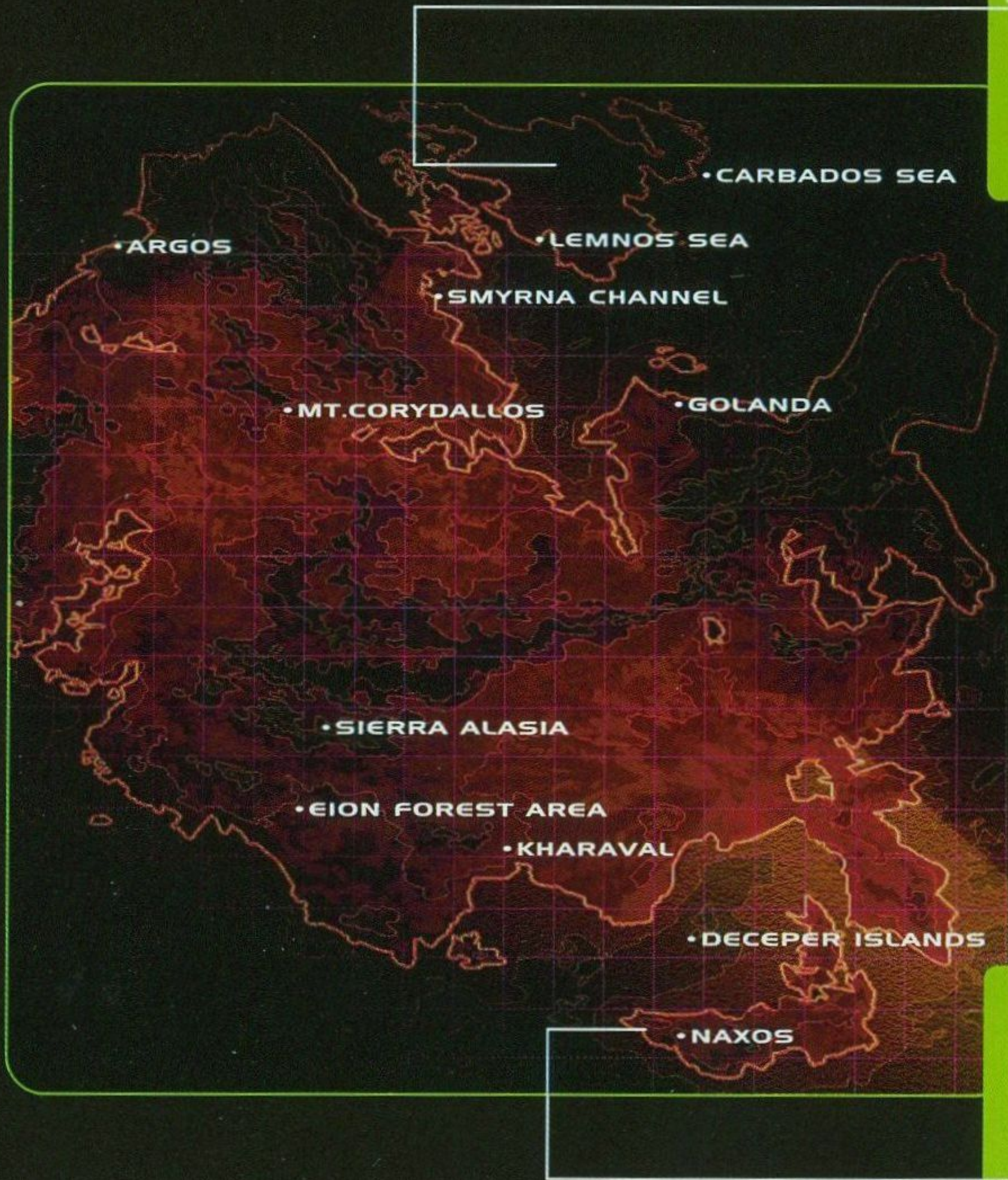
DIE BUNDESREPUBLIK VON ZABAYRAL, die nie eine eigene Armee unterhielt, brach in sich zusammen, als im Zuge des Kalten Krieges starke ethnische Spannungen entstanden. Völkergruppen, die zuvor in Frieden lebten, gingen dazu über, wegen ihrer religiösen Anschauungen im ganzen Land neue Grenzlinien zu ziehen und jedes andere Volk als Feind zu betrachten.

Diese Nation besaß nie eine Armee. Ihre Völker florierten durch die reichen Mineral-Reserven des Landes. Gleichzeitig ließen sie die Schmutzarbeit durch andere verrichten. Man verließ sich immer auf seinen Wohlstand. Um sich und andere zu beschützen, engagierte man Söldnertruppen, die sich um die nationale Verteidigung kümmerten. Doch: Die Teilung der Nation war schnell besiegelt; Menschen, die gestern noch Landsleute waren, wurden buchstäblich über Nacht zu Feinden.

Neun Jahre später. Eine Revolution, angezettelt von Truppen der Bewegung „Nationale Wiedervereinigung“, brach in der Republik Klonne aus, die im Norden liegt. Die Revolution führte zu einem Bürgerkrieg, der sich wie ein Lauffeuer durch das ganze Land der ehemaligen Bundesrepublik von Zabayral zog. Die Armee der nationalen Wiedervereinigung war militärisch derart erfolgreich, daß fast das gesamte Territorium des Landes unter Kontrolle gebracht werden konnte. Und nun bereitet man sich auf die Invasion der letzten verbliebenen unabhängigen Republik vor – Laconia.

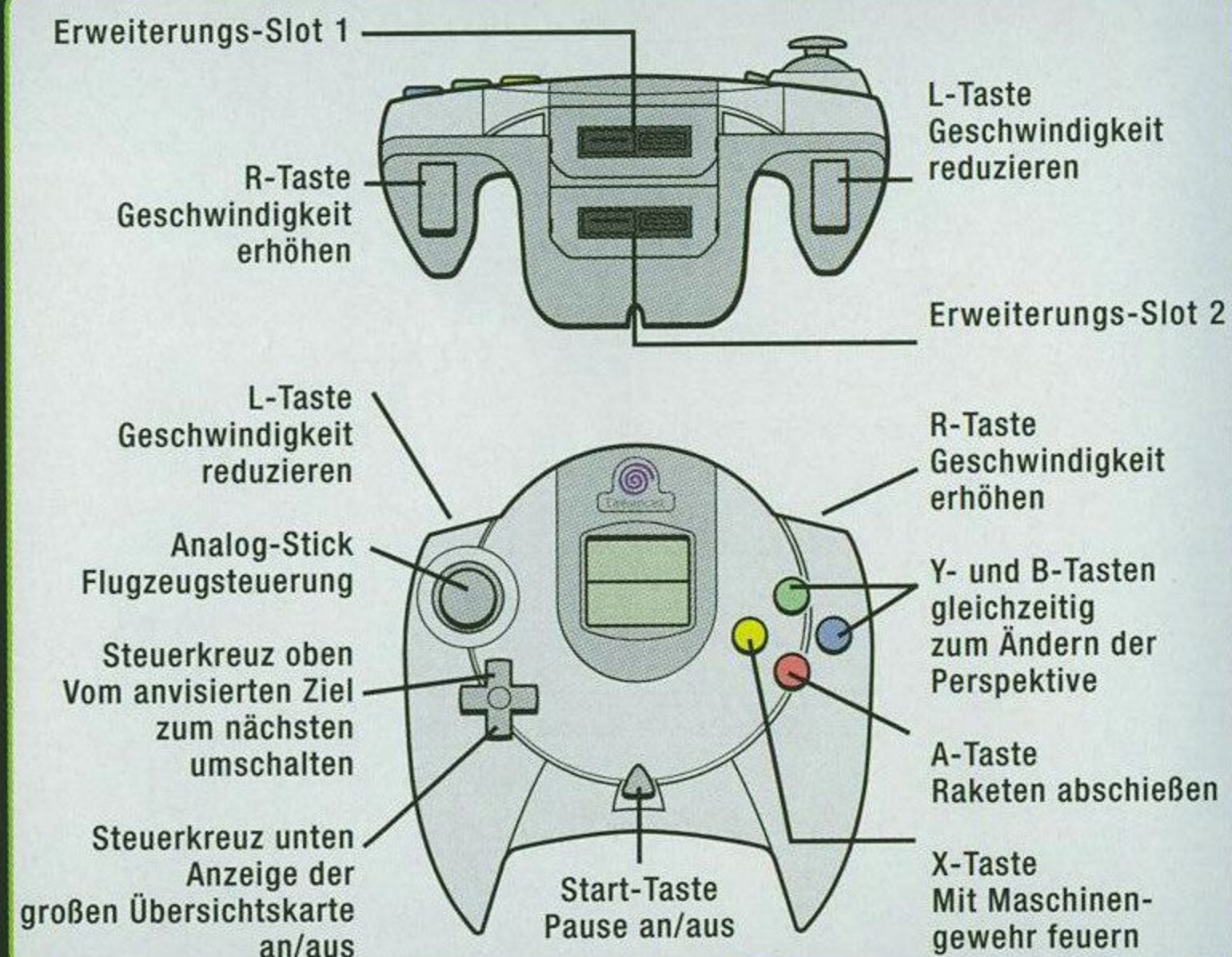
Deadly Skies, die ausländische Verteidigungsorganisation, die von **DER REPUBLIK LACONIA** angeheuert wurde, hat begonnen, neue Piloten zu rekrutieren, um auf diese Krisensituation zu reagieren.

ZABAYRAL



LACONIA

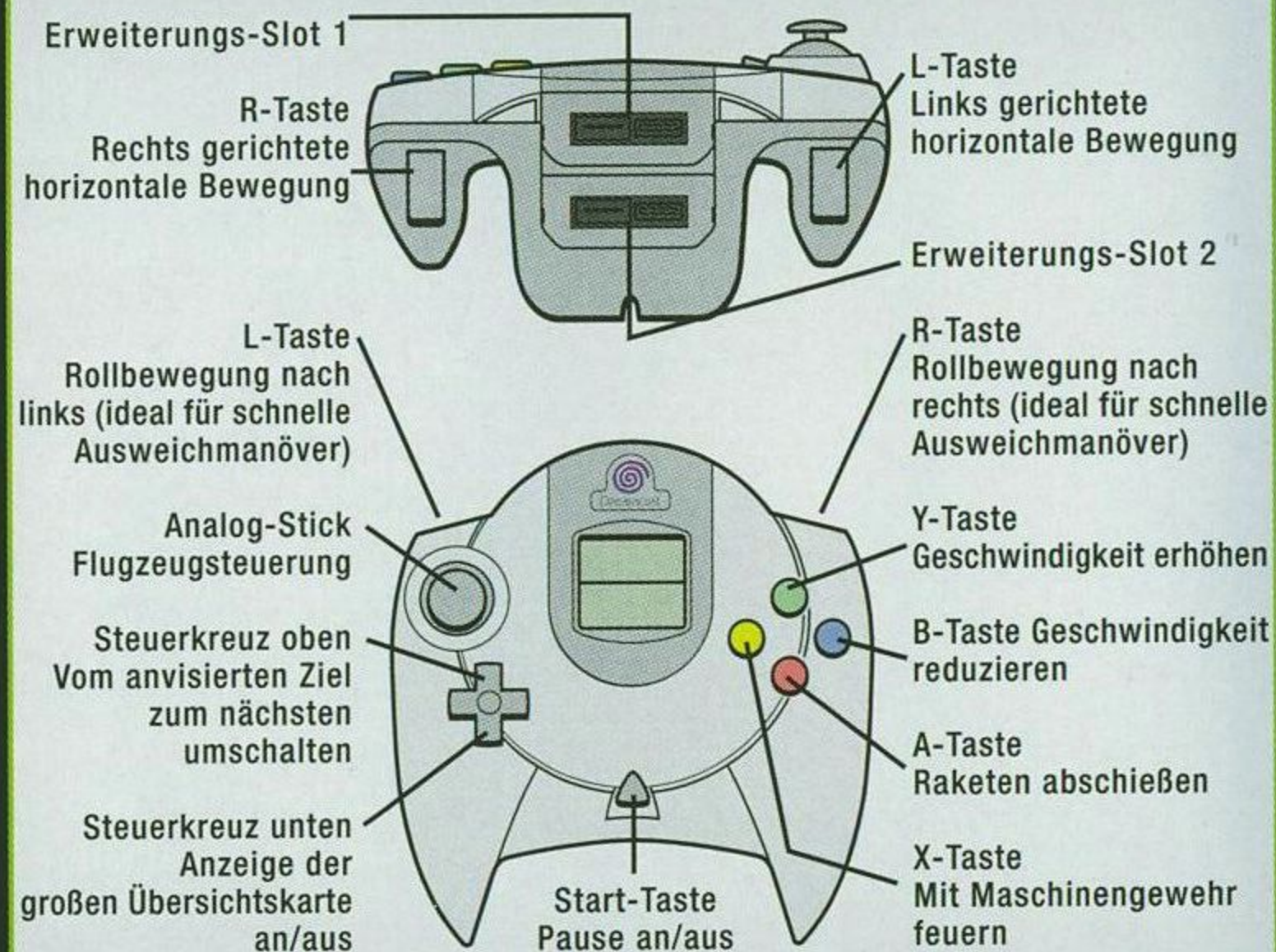
NEULING-STEUERUNG



VORSICHTSMASSNAHMEN BEIM GEBRAUCH DIESES CONTROLLERS:

Achten Sie darauf, daß Sie NIEMALS den Analog-Stick und die R- oder L-Tasten betätigen oder anfassen, wenn Sie das Gerät einschalten! Die Berührung des Analog-Sticks oder der oben beschriebenen Tasten wirkt sich auf die korrekte Steuerung aus und kann sogar zu Fehlern beim Spiel führen. Diese Software ist für einen Spieler ausgelegt. Bevor Sie das Grundgerät einschalten, vergewissern Sie sich, daß der Controller korrekt am Controller-Anschluß A der DREAMCAST-Konsole angeschlossen ist!

EXPERTEN-STEUERUNG



Dieses Spiel erlaubt es Ihnen, in den Schwierigkeitsgraden „Neuling“ oder „Experte“ anzutreten. Allerdings ist die Grundeinstellung auf „Neuling“ definiert. Um im Range eines „Experten“ zu spielen, gehen Sie bitte auf „Controller“ im Options-Menü. Dort können auch eine andere Tastenbelegung vornehmen.

KAPITEL 03 | SPIELBILDSCHIRM

COCKPIT-ANZEIGEN



1) FLUGWINKEL- UND RICHTUNGS-ANZEIGE

Befindet sich im Zentrum des künstlichen Horizonts des Jets. Sie zeigt an, wie stark der Jet gerade steigt oder fällt, sowie ob Sie das Flugzeug nach links oder rechts ziehen. Das Quadrat ist quasi „die Nase“ des Jets.

2) RAKETEN-REICHWEITE

Zeigt die momentane Reichweite an, innerhalb dieser eine Zielerfassung durchgeführt werden kann. Es ist jedoch kein Lock-On (Zielerfassung) möglich, wenn das Ziel sich zu weit von Ihnen befindet, obwohl es so aussieht, als wäre es in Ihrer Reichweite.

3) KÜNSTLICHER HORIZONT

Zeigt Ihnen den Horizont Ihres Flugzeugs an. Zusammen mit der Steigungslinie bestimmt man den Neigungswinkel (links/nach rechts kippen) und den Steigungswinkel (nach oben/nach unten kippen). Siehe auch Punkt 1).

4) TACHOMETER

Zeigt die momentane Geschwindigkeit des Flugzeugs an. Die Darstellung ist in Kilometer pro Stunde (km/h) angegeben. Man kann allerdings auch auf Knoten (kt/h) wechseln.

5) HÖHENMESSER

Zeigt Ihnen an, in welcher Höhe über Grund Sie sich befinden. Standardmäßig wird sie in Metern dargestellt, kann aber auch auf Feet (Fuß) umgestellt werden.



6) RICHTUNGSMESSER

Zeigt Ihnen an, wohin die „Nase“ Ihres Jets unterwegs ist. Die Grundeinstellung ist „NEWS“ (englisch: steht für Nord, Ost, West, Süd). Man kann allerdings auch auf die Gradangabe umstellen.



7) ZEITLIMIT-ANZEIGE

Zeigt an, wieviel Zeit Ihnen für den erfolgreichen Abschluß einer Mission gewährt wird. Abhängig von der Mission wird die verstrichene Zeit dargestellt.



8) SCHADENANZEIGER

Sie können das Ausmaß der Schäden ablesen, welches Ihr Flugzeug davongetragen hat. Geht die Anzeige gegen Null, wird Ihr Jet explodieren und ist verloren.



9) UHR

Wird nur bei bestimmten Missionen eingeblendet.



10) MOTORENSCHUBKRAFT-ANZEIGE

Zeigt die aktuelle Schubleistung des Motors an.



11) FEINDAUFKLÄRER

Zeigt die Richtung an, in der der Feind verfolgt wird.



12) RADAR

Zeigt alles an, was sich um Sie herum befindet. Abhängig von der Position des feindlichen Zieles wird Ihnen die Anzeige automatisch die Distanz darstellen. „S“, „M“ und „L“ (englisch: nahe, mittlere und große Reichweite). Es sind normalerweise alle feindlichen Flugzeuge auf dem Radar zu erkennen, es sei denn, es herrschen besondere Bedingungen vor (Schlechtwetter, Radarabwehr der feindlichen Jets usw.).

KAPITEL 03 SPIELBILDSCHIRM

ECHOIMPULSE

Jede Art von Impuls (Quadrat oder Dreieck), der auf dem Radar erscheint, hat eine bestimmte Bedeutung.

DIE FARBEN

- Rot:** Ziel (ein Feind, der zerstört werden muß, um die Mission zu vollenden)
- Gelb:** Feind (zur Erfüllung der Mission irrelevant; bei Abschub erhalten Sie jedoch zusätzlich „Credits“, sofern Sie auch die Mission erfolgreich abschließen)
- Blau:** Freund
- Grün:** Objekt, das auf keinen Fall angegriffen werden darf



DIE FORMEN

- Dreieck:** Stellt ein Flugzeug dar. Das Dreieck wird größer dargestellt, wenn sich die feindliche Maschine in größerer Höhe als die Ihre befindet; ist es kleiner auf dem Schirm, so fliegt sie in geringerer Höhe.
- Quadrat (groß):** Gegenstand am Boden oder irgendein anderes Objekt.
- Quadrat (klein):** Stellt eine Rakete dar. Die von Ihnen abgeschossenen Raketen werden in Weiß angezeigt, während jene vom Feind abgefeuerten in Gelb zu erkennen sind.

ZIELAUFKLÄRER

Abhängig von der betreffenden Mission tauchen drei verschiedene Typen von Dreiecken auf dem Radar auf. Diese Dreiecke verkörpern die Objekte, die Ihrem Flugzeug sehr nahe sind.

- Orange:** Das sich Ihnen am nächsten befindliche Feindflugzeug
- Rot:** Andere Ziele als das sich am nächsten befindliche Flugzeug
- Blau:** Das sich am nächsten befindliche Flugzeug eines Kameraden



13) RAKETENZÄHLER

Zeigt die Anzahl der restlichen Raketen (Missiles) an Bord an. Eine Rakete ist abschußbereit, wenn das „Missile“-Symbol neben der Zahl aufleuchtet. Falls das Symbol nicht aufleuchtet, heißt das, daß eine Rakete momentan zum Abschuß vorbereitet wird, aber noch nicht gezündet werden kann.

14) MELDUNGSANZEIGE

Meldungen erscheinen unten im Bildschirm, falls erforderlich. Es gibt vier verschiedene Arten von Meldungen.

- Missile:** Diese wird ständig neben dem Raketenzähler angezeigt und blinkt, wenn sich eine feindliche Rakete nähert.
- Hit:** Blinkt, wenn Ihre Rakete erfolgreich einen Feind getroffen hat.
- Lock-on:** Blinkt grün, wenn Sie ein feindliches Flugzeug erfaßt haben – oder rot, wenn der Feind Ihre Maschine im „Lock-On“ (Zielerfassung) hat.
- Call:** Leuchtet auf, wenn irgendeine Form der Kommunikation stattfindet (und blinkt danach). Schaltet sich aus, wenn das Gespräch zu Ende ist.

15) REICHWEITEN-RADAR BEI ZIELERFASSUNG

Zeigt den Abstand zwischen Ihrer Maschine und der aktiven Zielerfassungs-Box (wird später erläutert). Wenn der Abstand zu Ihrem Flugzeug kürzer wird, sinkt das Dreieck ab. Wenn nun das Dreieck die kurze horizontale Linie erreicht, ist die Zielerfassung aktiviert (d.h., die Reichweite ist nah genug für ein „Lock-On“).

16) STEIGUNGSLINIE

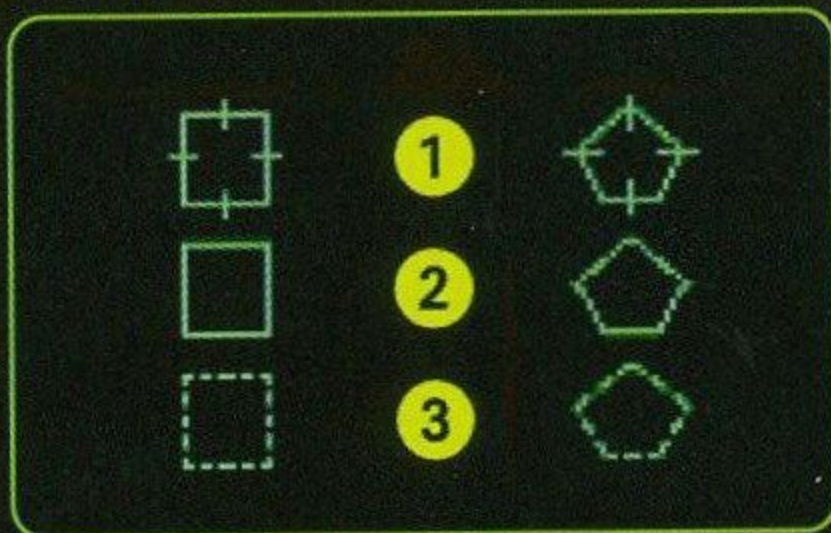
Sie bewegt sich abhängig vom Kippen der Maschine und zeigt die Auswirkungen und die Richtung, in die das Flugzeug abdreht. Ein positiver Winkel (Steigung nach oben) wird durch eine fette Linie dargestellt, während ein negativer Winkel (Neigung nach unten) mit einer unterbrochenen Linie gekennzeichnet wird.

17) ZIELAUFNAHME

Ein Feind wird markiert, wenn er innerhalb einer bestimmten Reichweite auf dem Schirm auftaucht. Es gibt drei Typen von Markierungen, die sich gemäß der momentanen Bedingungen verändern.

Flugzeug

Bodenobjekt



MARKIERUNGEN

Die Form der Markierung ändert sich abhängig vom Typus des Zieles. Quadrate zeigen Flugzeuge, Fünfecke Objekte am Boden an.

- 1) Zielerfassung ist aktiviert
- 2) Innerhalb der Raketenschußweite
- 3) Vom Zielsystem erfaßt, aber noch nicht in Raketenschußweite

Wenn Ihr Flugzeug einen Feind erfaßt hat, ändert sich die Farbe ins Rote.

18) MELDUNGEN ALS UNTERTITEL

Werden eingeblendet, wenn eine Kommunikationsverbindung zu Ihrer Maschine besteht.

19) MG-SICHT

Erscheint, wenn die Entfernung zu einem zielerfaßten Gegner einen bestimmten Punkt erreicht hat. Feinde sind einfach zu treffen, wenn das MG-Feuer im Zentrum der Ansicht positioniert wird.





VERGRÖSSERTE ANSICHT

1) Feuerverlauf

Zeigt eine projizierte Linie des Maschinengewehr-Feuers.

2) MG-Sicht

Macht das Maschinengewehr sichtbar. Feinde sind einfach zu treffen, wenn es im Zentrum der Ansicht positioniert wird. Es erscheint zudem ein Abstandsmesser, der die Entfernung zum Feind in der Umgebung anzeigt.



AUSSENANSICHT

1) Tachometer

2) Höhenmesser

3) Zeitlimit-Anzeige

4) Schadenanzeige

5) Raketenzähler

6) Radar

7) Motorenschubkraft-Anzeige

8) Meldungsanzeige

9) Zielerfassungs-Box

Uhr und Meldungen als Untertitel werden eingeblendet, falls dies erforderlich ist.



**ANDERE WARNUNGEN UND
ZUSTANDSBEDINGTE MELDUNGEN:**

**CAUTION
VORSICHT**

**PULL DOWN
RUNTERZIEHEN (DIE „NASE“ DES
JETS NACH UNTEN BEWEGEN)**

**STALL
STRÖMUNGSABRISS
(SCHUB GEBEN)**

**OUT OF OPERATION AREA
AUSSERHALB DES EINSATZ-
GEBIETES**

**BINGO!!
TREFFER! (ZIEL GETROFFEN)**

**BREAK NOW!
CHANCE JETZT NUTZEN!**

**MISSION FAILED
MISSION GESCHEITERT**

**MISSION ACCOMPLISHED
MISSION ERFOLGREICH**

**SHOOT DOWN!!
ABSCHIESSEN!**

Mission Score		A: Next	
Destroyed Number		Clear Time 06:11:61	
Fighter	00		
Other Aircraft	01		
Ground	17		
Total	18		
Arms Ratio			
	Hit/	Total	Ratio
Gun	2339/	6933	33.737%
Missile	17/	37	45.945%
Time Bonus		0	
Total Reward		0	
Total Credit		9,106,000	

DIE REGELN

Ihre Mission gilt als gescheitert, wenn Sie eine der vier unten beschriebenen Zustände verursacht oder verschuldet haben. Aber: Abhängig von der Art der Mission gibt es zusätzliche Bedingungen, um sie erfolgreich abzuschließen. Schauen Sie dazu im „Auftrags-Bildschirm“ nach.

- 1: Schadenanzeige fällt auf 0
- 2: Zusammenstoß oder Absturz entweder zu Lande oder zu Wasser
- 3: Verlassen des Einsatzgebietes
- 4: Überschreitung des Zeitlimits

Mission Score		A: Next B: Back	
Destroyed Enemy List		Clear Time 06:11:61	
Type	Time	Reward	
C-5B	01:41:36	76,000	
OIL TANK	01:47:13	-50,000	
OIL TANK	01:58:91	-50,000	
OIL TANK	01:59:41	-50,000	
GUN POD	02:12:08	70,000	
GUN POD	02:12:54	70,000	
GUN POD	02:14:21	70,000	
Time Bonus		0	
Total Reward		0	
Total Credit		9,106,000	

WIEDERHOLUNG

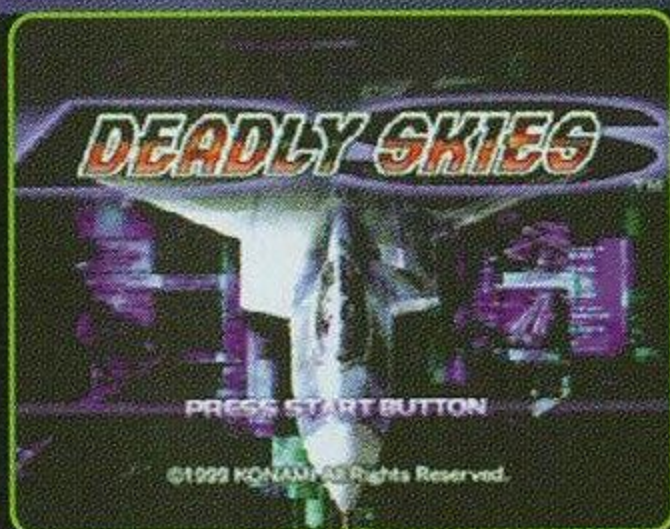
Nach Beendigung einer Mission kann man sich den Spielverlauf noch einmal anschauen. Durch Betätigen der Start-Taste überspringt man diese Wiederholungsfunktion. Es erscheint der Schirm „Einsatzanalyse“ (Debfriefing) nach einer erfolgreich abgeschlossenen Mission.

Die Ergebnisse, die während der Mission erzielt wurden, werden angezeigt; wie auch die Credits, die man sich verdient hat.

***** Wenn ein feindliches Flugzeug allein mit dem MG vom Himmel geholt wurde, hat man sich einen taktischen Bonus gesichert, der darin besteht, daß die Belohnung verdoppelt wird!

KAPITEL 04 SPIELSTART

UND SO GEHT'S AB



Legen Sie die CD-ROM richtig in die Dreamcast ein. Schalten Sie das Gerät nun ein. Wenn Sie während der Titelsequenz die Start-Taste drücken, erscheint ein Menü. In diesem Menü wählen Sie bitte die Bedienung mit dem Analog-Stick aus und bestätigen Ihre Wahl mit der Start- oder der A-Taste.

NEUES SPIEL

Das Spiel kann nun beginnen! Wählen Sie bitte den Schwierigkeitsgrad aus, mit dem Sie spielen möchten (Sehr einfach, Einfach, Hart, Sehr hart), und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Start- oder der A-Taste.



SPIEL LADEN

Es werden Daten von einem zuvor gespeicherten Spielstand geladen. Bestätigen Sie die Datei-Auswahl mit der A-Taste. Danach wählen Sie eine Mission aus und bestätigen auch diese. Die Auswahl erfolgt über den Analog-Stick und die Bestätigungen durch Betätigen der A-Taste. Nach dieser Festlegung kann eine Mission so oft, wie es der Spieler wünscht, ausgewählt werden.



ACHTUNG:

Wenn Sie Deadly Skies spielen, setzen Sie die Visual Memory (VM)-Speicherkarte, die gespeicherte Daten enthält, nur dann ein, BEVOR Sie das Gerät einschalten!



KAPITEL 05 HAUPTMENÜ

BESCHREIBT VERSCHIEDENE AUSWAHLKRITERIEN



In diesem Bildschirm hat man die Wahl zwischen: Einsatzbesprechung, Einkauf/Verkauf von Flugzeugen, Einstellung der Optionen, Laden/Speichern von Spielständen.

LADEN

Lädt zuvor gespeicherte Spieldaten. Wählen Sie die Daten, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der A-Taste.

SPEICHERN

Speichert den momentanen Spielstand. Bestimmen Sie den Ordner, in den der Spielstand abgespeichert werden soll. Danach bestätigen Sie Ihre Wahl mit der A-Taste.

✱ Es wird ein Visual Memory (separat erhältlich) benötigt, um einen Spielstand abzuspeichern. Es müssen mindestens 14 freie Speicherblöcke auf dem Visual Memory vorhanden sein, um eine Speicherung durchzuführen.

✱ Passen Sie auf, daß Sie während eines Lade- oder Speichervorgangs nicht das Gerät ausschalten oder das Visual Memory oder den Controller entfernen!

KAPITEL 06 | BESCHREIBUNG DER MISSION

ERLÄUTERUNG DES INHALTES DER MISSION

Wenn Sie „Einsatzbesprechung“ („Briefing“) im Hauptmenü wählen, gelangen Sie zum „Einsatzbesprechungsbildschirm“. Hier erfahren Sie Genaueres zur Mission und den Zielen, die es auszukuradieren gilt. Danach sehen Sie den Menü-Punkt „Abflug“ („Take Off“). Drücken Sie bitte die A-Taste! Es wird nun ein Bildschirm eingeblendet („Aircraft Select“), in dem Sie sich eines der Flugzeuge aussuchen.



Wählen Sie „Einsatzbesprechung“ („Briefing“) im Haupt-Menü.



Es folgt eine detaillierte Erläuterung der Mission und der zu zerstörenden Ziele.

KAPITEL 07 AN- UND VERKAUF

ERLAUBT IHNEN DEN AN- UND VERKAUF VON FLUGZEUGEN

Wählen Sie entweder „Kaufen“ („Buy“), um sich einen neuen Kampffjet zuzulegen, oder „Verkaufen“ („Sell“), um Ihren „alten“ loszuwerden. Benutzen Sie den Analog-Stick, um eine Maschine anzuwählen, die ge- oder verkauft werden soll. Bestätigen Sie Ihre Entscheidung danach mit der A-Taste. Die Anzahl der Kampffjets, die zur Verfügung stehen, erhöht sich im Verlauf des Spiels. Beachten Sie, daß Sie Ihre F-5E nicht verkaufen können!



CREDIT: Geld, das Sie ausgeben können

PREIS: So viel kostet der Jet

MODELL: Flugzeugtyp

LEISTUNG: Flugzeuge werden durch ihre individuelle Leistungsfähigkeit definiert. Die Kriterien finden Sie untenstehend. Je länger die Anzeige, um so höher ist die Leistung. Flugzeuge, die über „Tarnkappen“-Ausrüstung verfügen, werden mit „Tarnung“ („Stealth“) markiert.

GESCHWINDIGKEIT

Zeigt die Höchstgeschwindigkeit des Flugzeugs an.

SCHUB- & DURCHSCHLAGSKRAFT

Zeigt die Beschleunigungs-Fähigkeiten des Flugzeugs kombiniert mit der Durchschlagskraft der Waffensysteme an.

PANZERUNG

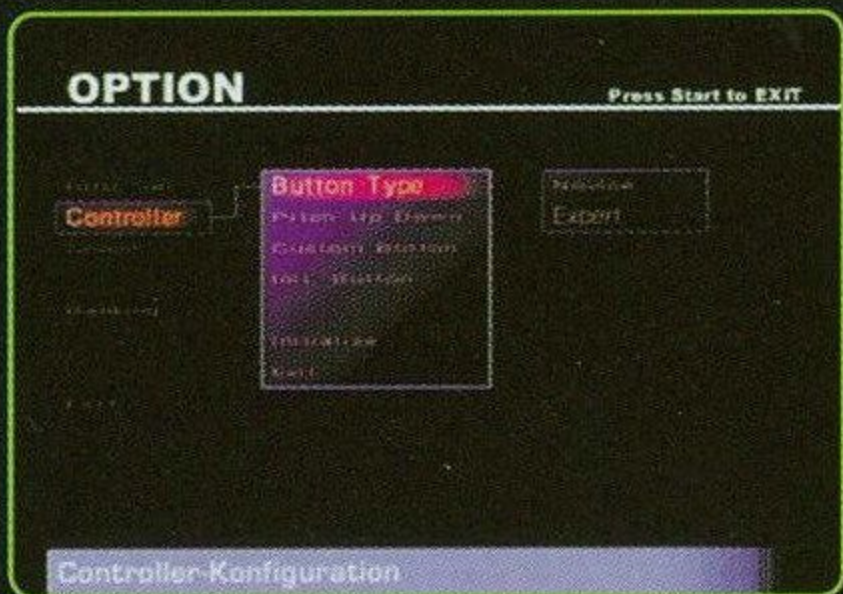
Zeigt die Widerstandsfähigkeit des Flugzeugs an.

WENDIGKEIT

Gibt eine generelle Auskunft über die Fähigkeiten des Flugzeugs, was beispielsweise Wendigkeit, Abbremsen usw. betrifft.

KAPITEL 08 | OPTIONEN

VERSCHIEDENE EINSTELLUNGEN



HUD-EINSTELLUNGEN (HUD = FRONTSCHIEBENPROJEKTION DER EINZELNEN ANZEIGEN)

Ermöglicht Spiel-Einstellungen.

Farbe:

Stellt die Farbe des HUD auf Grün oder Orange

Hervorheben:

Hebt die Farben der Ziele hervor

Richtung:

Wahl zwischen „NEWS“ (Nord, Ost, West, Süd) oder Gradangabe für die HUD-Richtungsanzeige

Messung:

Wahl zwischen [m, km/h] oder [ft, kt/h] als Einheiten für die Reichweiten und die Geschwindigkeit

Untertitel:

Stellt die Anzeige von Untertiteln während des Spiels entweder auf „An“ oder „Aus“

Zurück:

Stellt die Grundeinstellungen wieder her.

Ende:

Zurück zur Options-Auswahl

CONTROLLER

Ermöglicht Controller-Einstellungen.

Steuerungsart : Wahl zwischen „Neuling“- oder „Experten“-Steuerung

Steigung

Bestimmt die nach-oben-/nach-unten-Steuerung des Analog-Sticks

hoch/runter:

Tastenbelegung:

Ändert die Funktionen der Tasten (Achtung! Die Änderung für die L- und R-Tasten ist nicht möglich!)

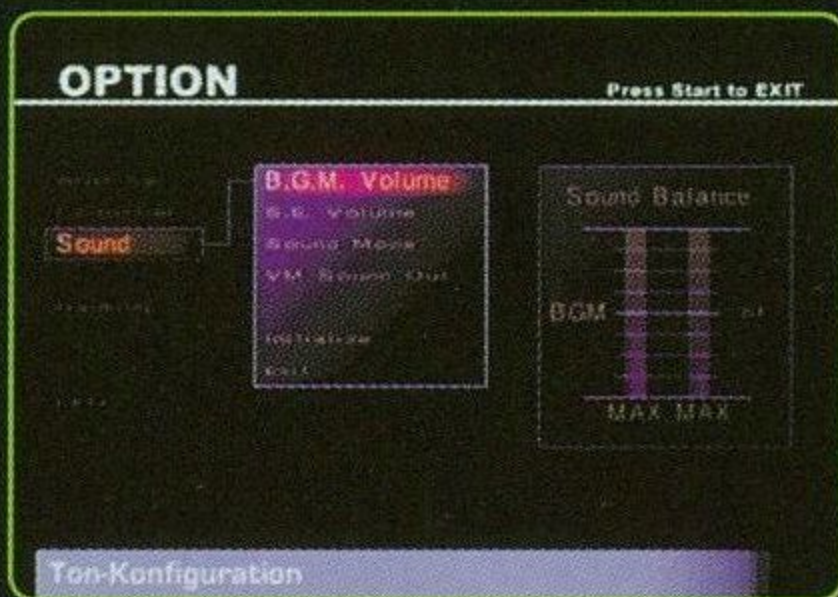
Alte Tasten:

Stellt alte Tastenbelegung wieder her.

Originalbelegung: Stellt Grundeinstellung für den Controller wieder her

Ende:

Zurück zur Options-Auswahl



SOUND

Ermöglicht Sound-Einstellungen.

BGM-Lautstärke: Mit Analog-Stick Lautstärke der Begleitmusik einstellen

SE-Lautstärke: Mit Analog-Stick Lautstärke der Sound-Effekte einstellen

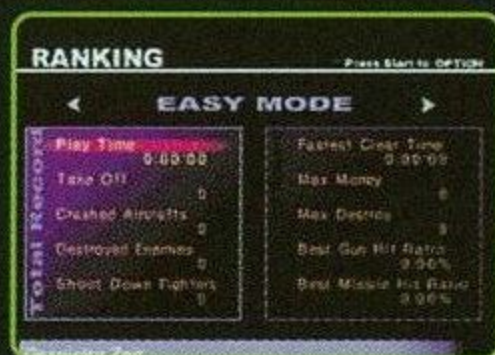
Missions-BGM: Stellt die Musik auf „Ein“ oder „Aus“

Soundmodus : Wahl zwischen stereo oder mono

VM-Sound: Auswahl, ob Sound-Effekte von dem Visual Memory kommen sollen

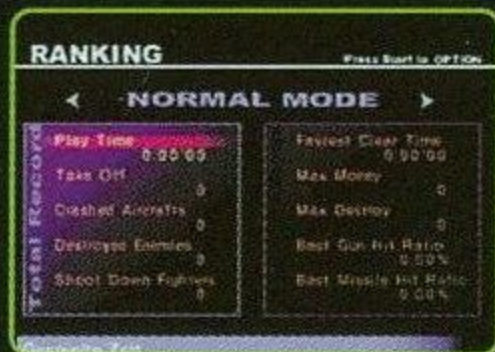
Zurück: Stellt die Grundeinstellung für den Sound wieder her

Ende: Zurück zur Options-Auswahl



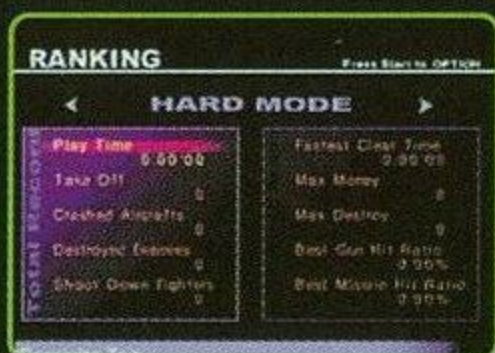
RANGLISTE

Erlaubt es Ihnen, sich Ihre erzielten Rekorde, nach Schwierigkeitsgrad sortiert, zu betrachten.



ENDE

Beendet die Options-Auswahl.



VORSICHTSMASSNAHMEN BEIM SPIELENDEN

Nach dem Spielende, aber vor dem Abschalten des Gerätes, öffnen Sie bitte die Open-Taste, um die CD herauszunehmen, nachdem sie aufgehört hat, sich zu drehen. Erst danach sollten Sie das Gerät ausschalten. Die CD dreht sich nämlich weiter, wenn Sie das Gerät ausstellen. Dies könnte zu einer Beschädigung des Datenträgers führen, wenn er zuvor entfernt wird.



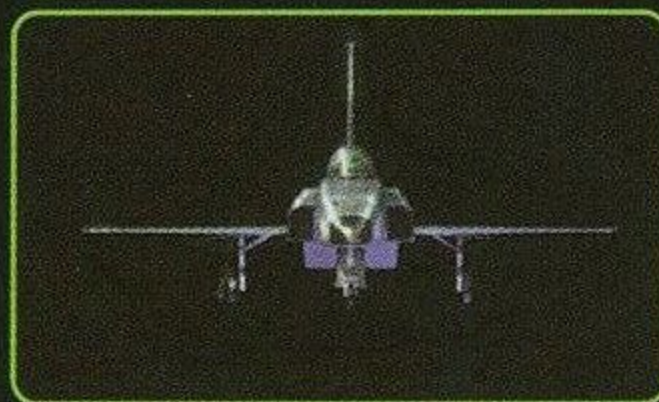
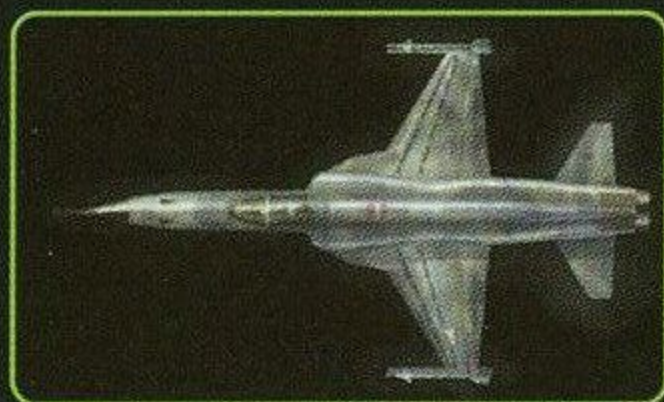
KAPITEL 09 | PROFILE DER FLUGZEUGE (I)

ALLGEMEINER ÜBERBLICK ZU DEN VERFÜGBAREN MASCHINEN



I. F-5E TIGER II

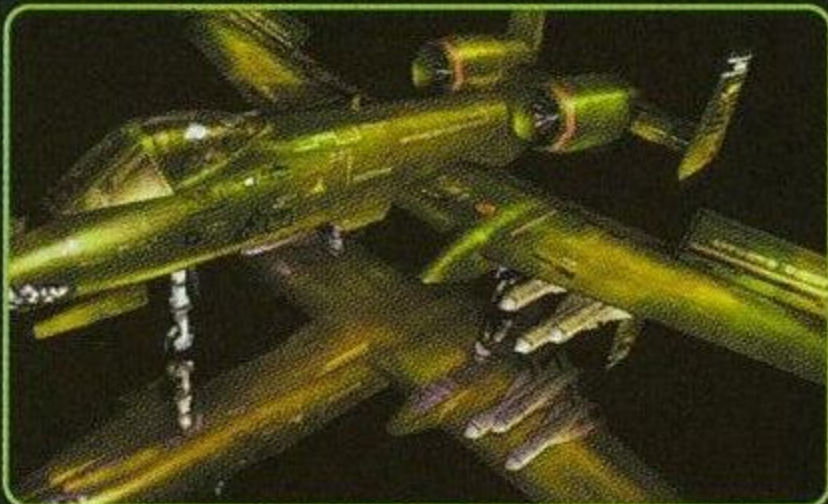
Dieser leichtgewichtige Kampffjet besticht durch eine sichere Steuerung und eine einfache, höchst zuverlässige Konstruktion. Er wird von über 20 Nationen in der Luftwaffe eingesetzt. Seine Flugelektronik wird ständig auf den neuesten Stand gebracht.





2. F-4E PHANTOM II

Wurde früher bei den Westmächten als Paradebeispiel eines vom Flugzeugträger agierenden Fighters benutzt. Seine überragende Aerodynamik und große Ladekapazität wird auch heute noch geschätzt; in erster Linie in puncto Lufthoheit und Luftabwehr.



3. A-10 THUNDERBOLT II

Die beiden Turbostrahltriebwerke, die am Rumpf angebracht sind, verleihen diesem auf Bodenziele ausgerichteten Flugzeug ein besonderes Aussehen. Seine 30mm-Geschütze und die Waffen mit hohem Durchschlagsvermögen sorgen für fast konkurrenzlose Feuerkraft.



4. F-117A NIGHTHAWK

Der erste Tarnkappenbomber der Welt, der unter strengster Geheimhaltung entwickelt wurde. Seine eigentümliche kantige Form ging zu Lasten der Wendigkeit, dies aber wurde bewußt in Kauf genommen, um die Tarnkappenfähigkeiten zu garantieren.

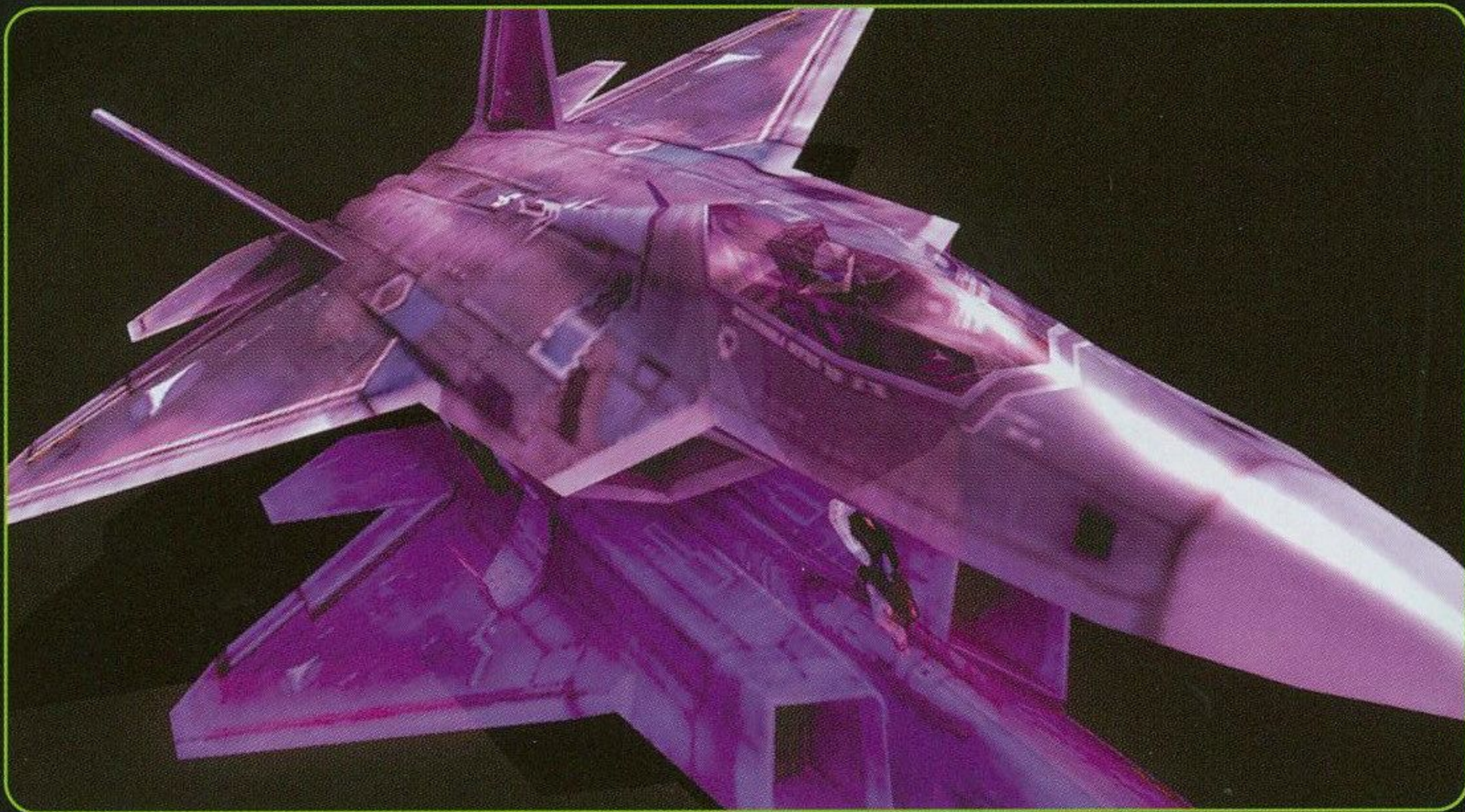


5. F-14D TOMCAT

Der hauptsächlich von Flugzeugträger agierende VG Wing-Fighter der US Navy. Durch seine vielfältigen Angriffsfähigkeiten, seinen großen Aktionsradius und durch das ausgezeichnete Handling wurde er zum beliebtesten Jet der Welt während der 80er Jahre. Leider wird er nun mehr und mehr zu einem „Auslaufmodell“.

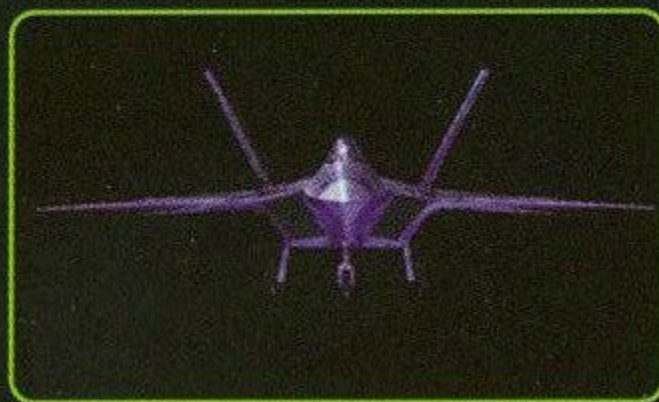
KAPITEL 10 | PROFILE DER FLUGZEUGE (2)

ALLGEMEINER ÜBERBLICK ZU DEN VERFÜGBAREN MASCHINEN



I. F-22 RAPTOR

Aufgrund des ATF-Plans der US Air Force soll er als Next-Generation-Fighter die F-15 ersetzen. Er ist sehr manövrierfähig und mit Tarnkappenattributen ausgerüstet. Der modernste Fighter wird für viele Jahre Herrscher der Lüfte sein.





2. MiG-21 FISHBED

Besticht durch gute Steuerung und Manövrierfähigkeit, die auf ihre kleinen Ausmaße und ihr geringes Gewicht zurückzuführen sind. Über 10.000 dieser Maschinen wurden bereits weltweit ausgeliefert. Sie sind dabei, eine führende Rolle in den Entwicklungsländern zu übernehmen.



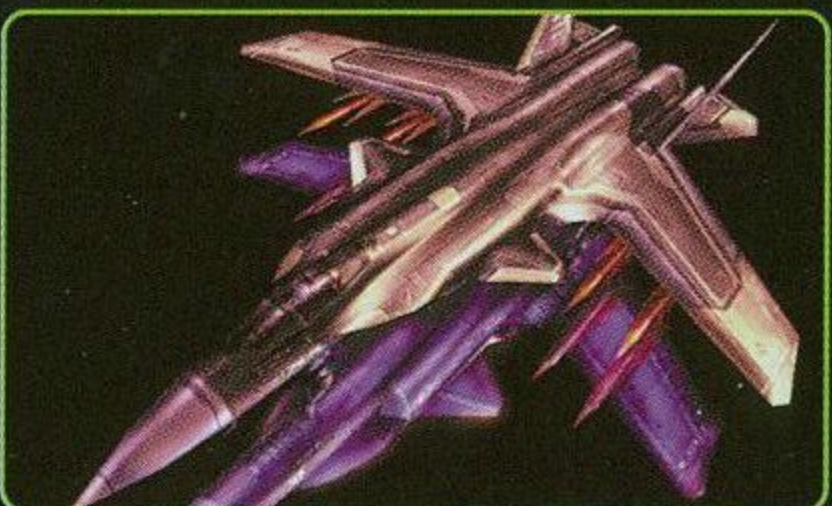
3. MiG-29 FULCRUM

Zusammen mit der SU-27 wurde dieser leichtgewichtige Jet entwickelt, um ein Gegenstück zu der F-15 und F-16 zu bilden. Durch die enorme Wendigkeit, aufgrund der kleinen Ausmaße, und der aerodynamischen Form ist diese Maschine weit mehr als nur ein gleichwertiges Flugzeug gegen die westlichen Rivalen!



4. F-16 FIGHTING FALCON

Dieser leichtgewichtige taktische Fighter ist ein typischer Vertreter der modernen westlichen einstrahligen Einzelsitzer. Seine vorzüglich verarbeitete Flügelkonstruktion und andere Qualitäten vereinen die neuesten verfügbaren Technologien.

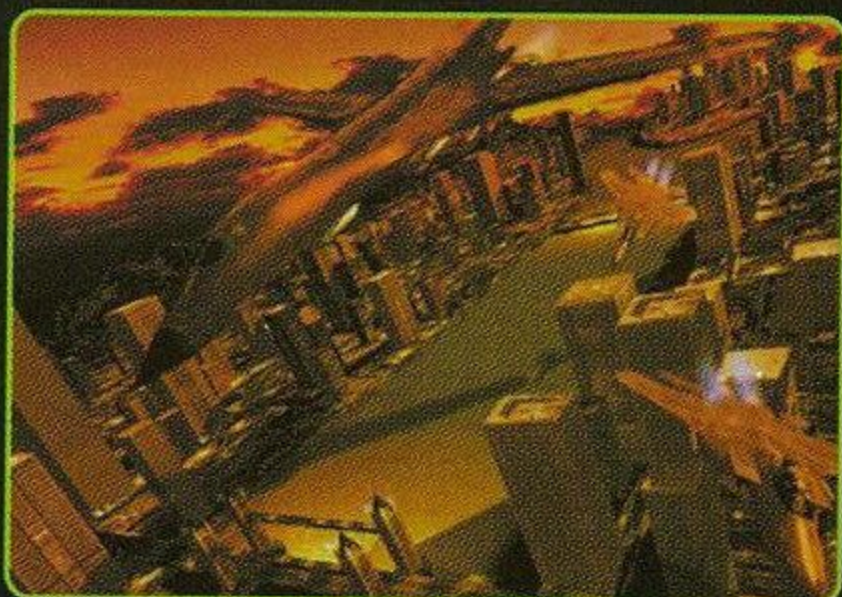


5. S-37 BERKUT

Dieser neue Prototyp schöpft sein Potential und Vorteile aus der dreiflächigen Form, eine geheime russische Entwicklung. Die enorme Manövrierfähigkeit resultiert aus den ungewöhnlichen nach vorn geneigten Flügeln, welche diese Maschine zum weltbesten Nahkämpfer avancieren läßt.

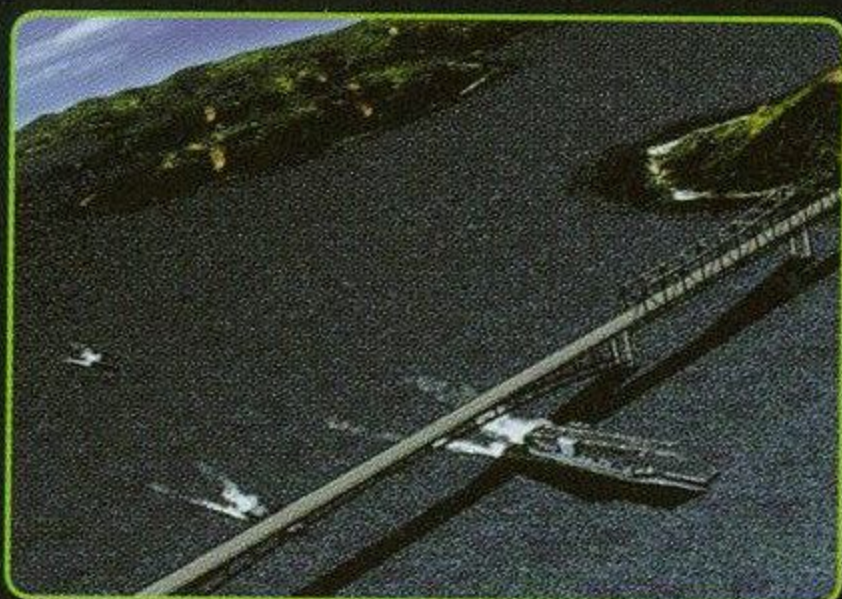
KAPITEL II | EINFÜHRUNG IN DIE LEVEL

EINE EINFÜHRUNG IN DIE ERSTEN MISSIONEN



MISSION 01

Ein Flottengeschwader großer Bomber aus Zabayral ist in den Laconischen Luftraum eingedrungen. Ihre Mission besteht darin, die feindlichen B1-Bomber komplett zu zerstören, die sich am Himmel über der Stadt Naxos befinden.



MISSION 02

Ihre Streitkräfte haben erfahren, daß die feindliche Hauptflotte ihre Truppen auf den Despard Inseln (liegen in den Meeren, die zu Laconia gehören) sammelt, um sich für die Invasion vorzubereiten. Zerstören Sie die sich aus allen Richtungen nähernden Schiffe.



MISSION 03

Die größte militärische Nachschub-Basis für Ihre Armee wurde von den Streitkräften aus Zabayral eingenommen. Ihre Mission besteht darin, die Fabriken für den Feind unbrauchbar zu „übergeben“. Greifen Sie die am Boden befindlichen Einrichtungen sowie die Tanklastzüge an, und zerstören Sie alles.



WÄHREND DES FLUGES

Wenn Sie den Überblick verloren haben, drücken Sie das Steuerkreuz nach unten, um eine Übersichtskarte einzublenden.



Die roten Pfeile am Rand Ihres Radars zeigen die Positionen der zu eliminierenden Ziele an. Um die Mission zu erfüllen, müssen Sie diese Ziele ausschalten.



ZIELE IM VISIR

Feuern Sie Raketen ab, nachdem die Zielerfassungs-Box sich rot gefärbt hat.

Falls mehrere Zielerfassungen auf dem Schirm dargestellt werden, können Sie die Ziele wechseln, indem Sie das Steuerkreuz nach oben drücken.



Maschinengewehre sind am effektivsten, wenn die MG-Sicht im HUD erscheint.

A la suite de la guerre froide, **LA RÉPUBLIQUE FÉDÉRÉE DE ZABAYRAL**, qui n'avait pas d'armée, a été brisée par la montée des tensions ethniques. Ces peuples, qui vivaient auparavant dans l'harmonie, se sont mis à dessiner de nouvelles frontières, au sein de leur pays, suivant leurs convictions religieuses; et les nouveaux territoires se sont ensuite considérés comme des ennemis.

Cette nation n'avait jamais eu d'armée. Ses citoyens prospéraient grâce aux importantes ressources minérales du pays et préféraient laisser les travaux ingrats à d'autres. Ce peuple utilisait toujours sa richesse pour se protéger et faisait venir des mercenaires pour assurer sa défense nationale. Cependant, la nation fut très rapidement divisée. Les gens qui, hier encore, étaient des compatriotes, devinrent ennemis, pratiquement du jour au lendemain.

Neuf ans plus tard, une révolution dirigée par des personnes souhaitant réunifier le pays s'est déclarée dans la République de Klonne, dans le nord. Ce soulèvement s'est traduit par une guerre civile, qui s'est répandue comme une traînée de poudre dans l'ensemble du territoire de l'ancienne République fédérée de Zabayral. Les forces nationales d'unification ont beaucoup progressé et se préparent à envahir la dernière république indépendante, Laconia.

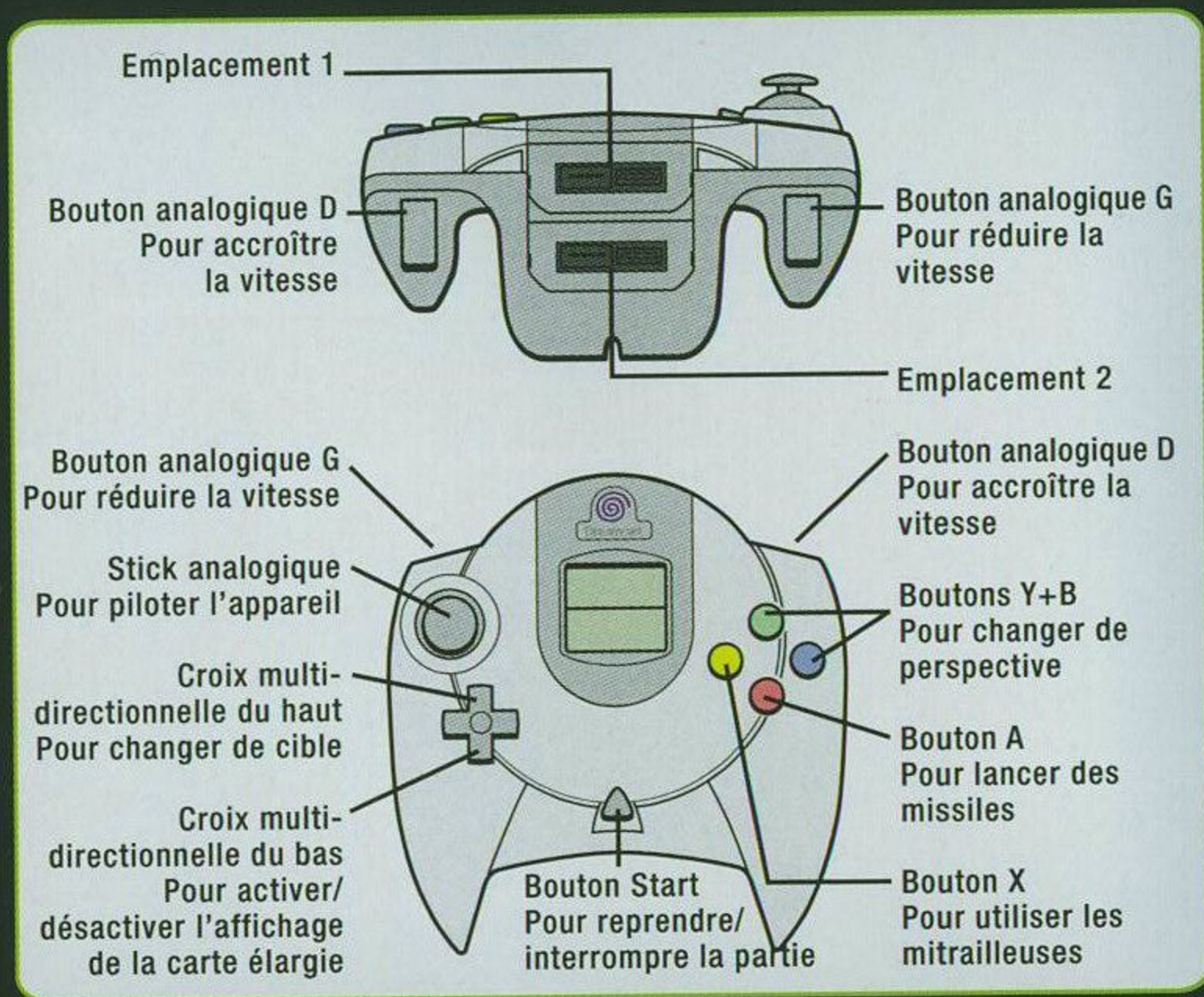
Pour répondre à cette crise, le groupe de mercenaires étrangers Deadly Skies, qui répond aux ordres de **LA RÉPUBLIQUE DE LACONIA**, a commencé à recruter des pilotes.

ZABAYRAL



LACONIA

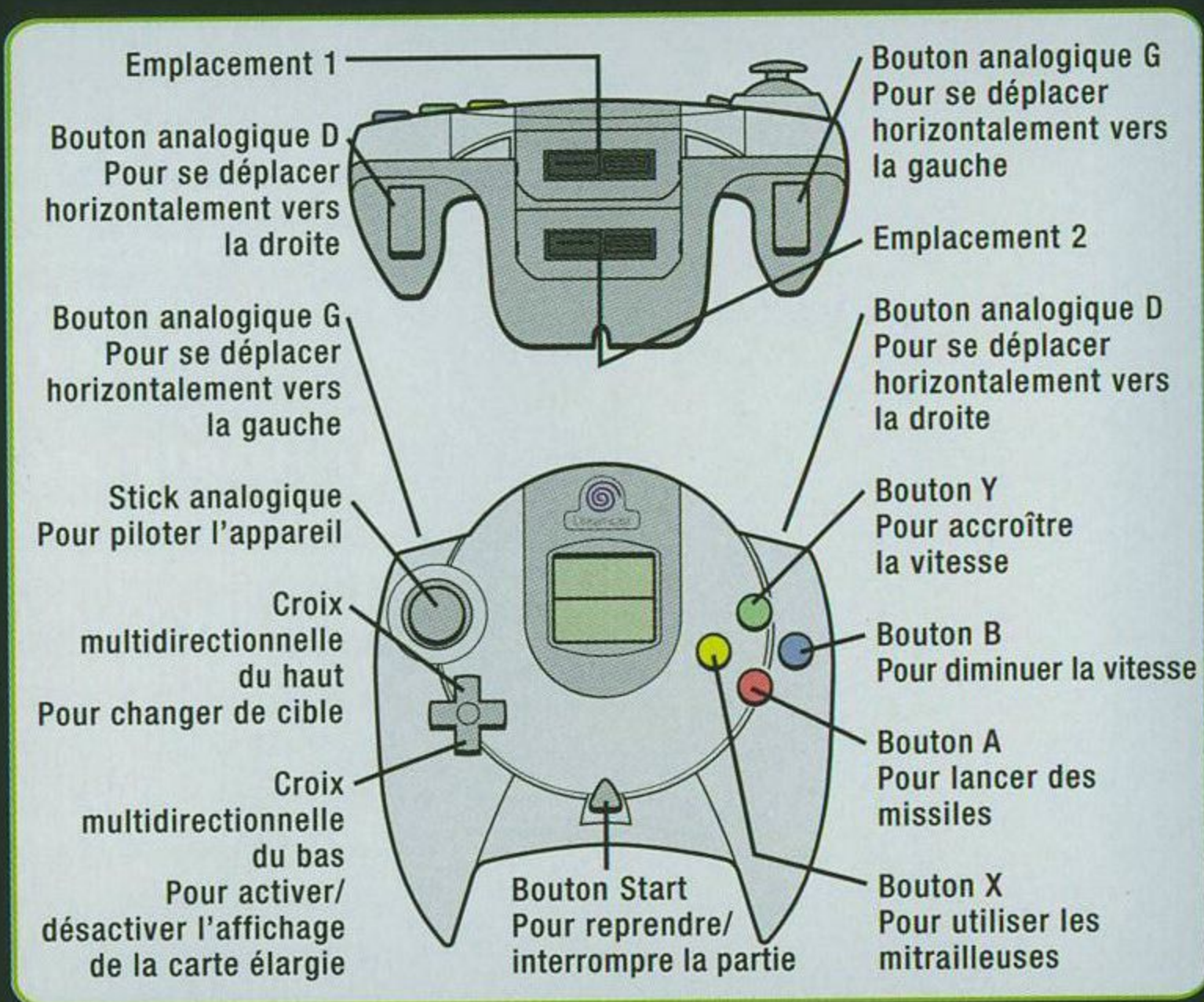
COMMANDES DE L'OPTION NOVICE



FAIS ATTENTION LORSQUE TU UTILISES LA MANETTE:

Lorsque tu mets l'unité sous tension, prends garde de ne pas appuyer sur le stick analogique, ni sur les boutons analogiques G/D et de ne pas les déplacer non plus. Sinon, tu risques de perturber leur positionnement et d'engendrer des erreurs de jeu. Ce logiciel est conçu pour un joueur seulement. Avant de mettre l'unité sous tension, vérifie que le périphérique de la manette est branché sur le port A de l'unité Dreamcast.

COMMANDES DE L'OPTION EXPERT(E)



Ce jeu est conçu pour les joueurs novices et experts mais les paramètres par défaut sont réglés sur l'option 'Novice'. Pour passer 'Expert(e)', après avoir fait tes preuves, sélectionne l'option "Manette", qui se trouve dans le menu des options. Cette rubrique sert également à modifier l'attribution des touches.

CHAPTITRE 03 | ÉCRAN DE JEU

VUE DU COCKPIT



1) SPEED VECTOR METER

Situé au centre de l'horizon de l'appareil, ce compteur indique la direction vers laquelle le nez de l'avion est en train de s'engager.

2) PORTÉE DES MISSILES

Elle indique la portée de verrouillage actuelle des cibles. Il est néanmoins impossible de procéder au verrouillage des cibles situées trop loin de l'appareil, même si ces dernières semblent être à portée de l'appareil.

3) HORIZON DE L'APPAREIL

Il sert de référence à l'appareil par rapport à l'horizon. Avec la ligne de contraste du tangage, ce paramètre fournit l'angle de roulis de l'appareil (inclinaison gauche/droite) et l'angle d'inclinaison longitudinale de ce dernier (inclinaison haut/bas).

4) ANÉMOMÈTRE

Il affiche la vitesse actuelle de l'appareil. L'affichage standard est en km/h (kilomètres) mais il est possible de changer ce paramètre en kt/h (nœuds).

5) ALTIMÈTRE

Il indique la hauteur (altitude) de l'avion par rapport au sol. L'affichage standard est en mètres, mais il est possible de changer ce paramètre en pieds.

6) COMPTEUR DIRECTIONNEL

Il montre la direction vers laquelle est dirigé le nez de l'avion. L'affichage standard est en NEWS (nord, est, ouest, sud), mais il est possible de changer ce paramètre en degrés.



7) CHRONOMÈTRE

Il affiche la limite temporelle durant laquelle la mission doit être effectuée. Suivant les missions effectuées, tu verras s'afficher ou non le temps écoulé.



8) COMPTEUR DES DOMMAGE

Il indique les dommages subis par l'appareil. Lorsque la jauge tombe à zéro, l'avion s'écrase et est irrémédiablement perdu.



9) HORLOGE

Elle s'affiche uniquement lorsque cela est nécessité par la mission effectuée.



10) COMPTEUR DES POUSSÉE DU MOTEUR

Il indique la puissance du moteur.



11) INDICATEUR DE L'ENNEMI

Il indique la direction de l'ennemi poursuivi.



12) RADAR

Il indique ce qui se trouve à proximité de l'avion. Suivant la position de l'appareil ennemi, le radar se modifie pour indiquer les portées S, M et L (faible, moyenne ou longue). Généralement, tous les appareils ennemis sont repérés par le radar, sauf si tu te trouves dans des conditions particulières (mauvais temps, appareillage anti-radar, etc.).

SPOTS

Chaque type de spot (carré ou triangulaire) apparaissant sur le radar obéit à une signification particulière.

CHAPTRE 03 | ÉCRAN DE JEU

COULEURS



Rouge: cible (ennemi devant être éliminé dans le cadre de la mission)

Jaune: ennemi (n'étant pas ciblé par la mission)

Bleu: appareil ami

Vert: objet ne devant pas être attaqué

FORMES

Triangle: indique la présence d'un avion. Le triangle est plus gros si l'appareil ennemi est situé à une altitude supérieure à la tienne. En revanche, il est plus petit s'il est situé à une altitude inférieure à la tienne.

Carré (gros): objet situé au sol ou objet quelconque

Carré (petit): indique la présence d'un missile. Les missiles largués par ton avion sont signalés en blanc tandis que les missiles ennemis apparaissent en jaune.

LOCALISATION DES CIBLES

Suivant la mission exécutée, tu verras s'afficher trois types de triangles différents sur ton radar. Ces triangles signalent les objets les plus proches de ton appareil.

Triangle orange: appareil le plus proche constituant une cible

Triangle rouge: cibles autres que l'appareil le plus proche

Triangle bleu: appareil ami le plus proche



13) COMPTEUR DE MISSILES

Il indique le nombre de missiles dont dispose encore l'appareil. Un missile est en mode de lancement lorsque le symbole du missile situé au-dessus du numéro correspondant est allumé. Si le symbole du missile n'est pas allumé, cela signifie que le missile est en cours d'attente de lancement et ne peut pas encore être largué.

14) INDICATEURS DE MESSAGE

Ils apparaissent en bas de l'écran chaque fois que cela est nécessaire. Il existe quatre types d'indicateurs.

- Missile:** ce paramètre est constamment affiché au-dessous du compteur de missiles et clignote chaque fois qu'un missile ennemi s'approche.
- Touché:** ce paramètre s'allume lorsque ton missile est parvenu à toucher l'ennemi.
- Verrouillage:** ce paramètre clignote en vert lorsque tu as verrouillé ton tir sur un appareil ennemi et il clignote en rouge lorsque l'ennemi a verrouillé son tir sur ton appareil.
- Appel:** ce paramètre s'affiche chaque fois que tu reçois une communication et il clignote ensuite. Il s'éteint lorsque la communication est terminée.

15) RADAR DE PORTÉE DE VERROUILLAGE

Il affiche la distance qui sépare ton appareil de la cible sélectionnée (notion expliquée plus loin). Lorsque ton appareil se rapproche de sa cible, le triangle descend. Enfin, lorsque le triangle se trouve dans la partie épaisse de la ligne, le verrouillage est activé (la distance de verrouillage est atteinte).

16) LIGNE DE CONTRASTE DU TANGAGE

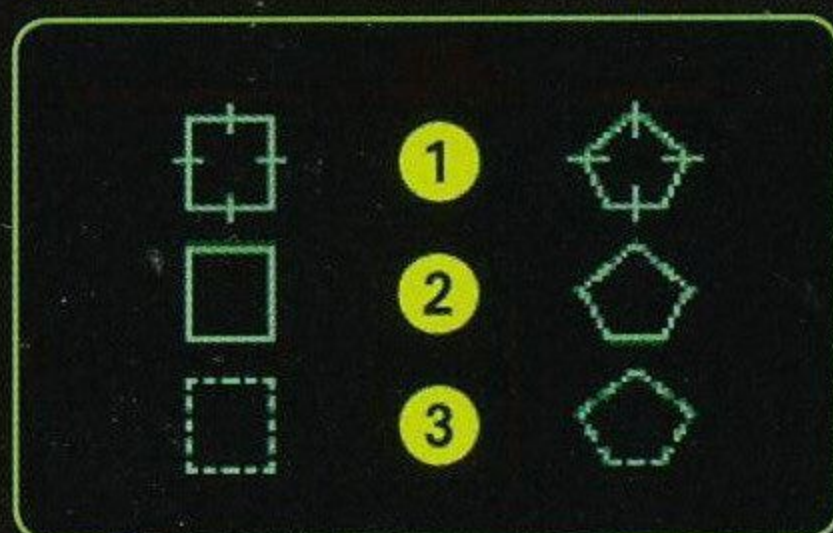
Elle se déplace selon le degré d'inclinaison de l'appareil et montre l'inclinaison et la direction de ce dernier. Les angles positifs (inclinaison vers le haut) sont indiqués par une ligne ininterrompue tandis que les angles négatifs (inclinaison vers le bas) sont indiqués par une ligne brisée.

17) CIBLE

Lorsque l'ennemi s'approche de ton appareil et se situe dans un certain rayon par rapport à toi, il apparaît à l'écran. Il existe trois types de marques, qui varient suivant les conditions.

Avion

Objet au sol



MARQUES

La forme de la marque diffère selon le type de cible. Les carrés indiquent des avions tandis que les pentagones signalent la présence d'objets au sol.

- 1) Verrouillage activé
- 2) A portée des missiles
- 3) A l'écran, mais pas encore à portée des missiles

La couleur passe au rouge lorsque ton appareil se verrouille sur l'ennemi.

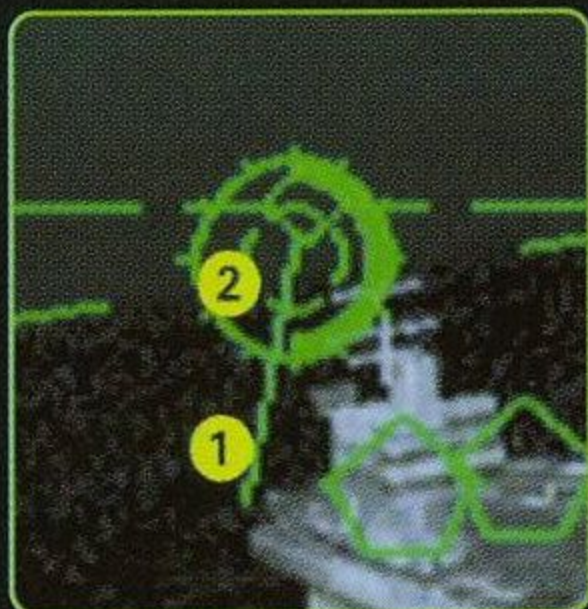
18) AFFICHAGE DES MESSAGES

Cette option s'affiche lorsqu'une forme de communication quelconque atteint ton appareil.

19) MIRE DE LA MITRAILLEUSE

Elle apparaît lorsque la distance te séparant de l'ennemi sur lequel tu as verrouillé ton tir diminue. Les ennemis sont des cibles faciles, pour tes mitrailleuses, lorsqu'ils se trouvent au centre de ta mire.





POINT DE VUE COCKPIT

1) Trajectoire de tir

Il montre la ligne de projection du tir de ta mitrailleuse.

2) Mire de la mitrailleuse

Elle montre la cible à atteindre par tes mitrailleuses. Les ennemis sont des cibles faciles lorsqu'ils se trouvent au centre de ta mire.

Tu vois également apparaître un compteur de distance qui indique la distance te séparant de tes ennemis proches.



POINT DE VUE ARRIÈRE

1) Anémomètre

2) Altimètre

3) Chronomètreur

4) Compteur des dommages

5) Compteur de missiles

6) Radar

7) Compteur de poussée du moteur

8) Indicateur de messages

9) Cible

L'horloge et les messages s'affichent lorsque cela est nécessaire.

CHAPTITRE 03 | ÉCRAN DE JEU



**AUTRES TYPES
D`AVERTISSEMENTS ET
MESSAGEES LIÉS AUX CONDITIONS
SPÉCIALES:**

**CAUTION
ATTENTION**

**PULL DOWN
DESCENDS (ABAISSSE LE NEZ DE
L`APPAREIL)**

**STALL
DÉCROCHAGE**

**OUT OF OPERATION AREA
ZONE HORS DES OPÉRATIONS**

**BINGO!!
BINGO!! (TU AS TOUCHÉ LA CIBLE)**

**BREAK NOW!
PRENDS LE LARGE MAINTENANT!**

**MISSION FAILED
ÉCHEC DE LA MISSION**

**MISSION ACCOMPLISHED
MISSION ACCOMPLIE**

**SHOOT DOWN!!
ABATS L`ENNEMI!**

Mission Score		A : Next	
Destroyed Number		Clear Time 06'11"61	
Fighter	00		
Other Aircraft	01		
Ground	17		
Total	18		
Aims Ratio			
	Hit/	Total	Ratio
Gun	2339/	6933	33.737%
Missile	17/	37	45.945%
Time Bonus		0	
Total Reward		0	
Total Credit		9,106,000	

RÈGLES

Ta mission est un échec lorsqu'une des quatre conditions mentionnées ci-dessous se réalise. Suivant la mission qui t'est confiée, cependant, il se peut que tu doives remplir des conditions supplémentaires pour réussir. N'oublie pas de lire attentivement l'écran des instructions :

- 1: le compteur des dommages tombe à zéro.**
- 2: tu t'écrases ou entres en collision avec un objet quelconque, que ce soit sur terre ou sur mer.**
- 3: tu te déplaces en dehors de l'espace aérien consacré aux opérations.**
- 4: tu dépasses le temps imparti à ta mission.**

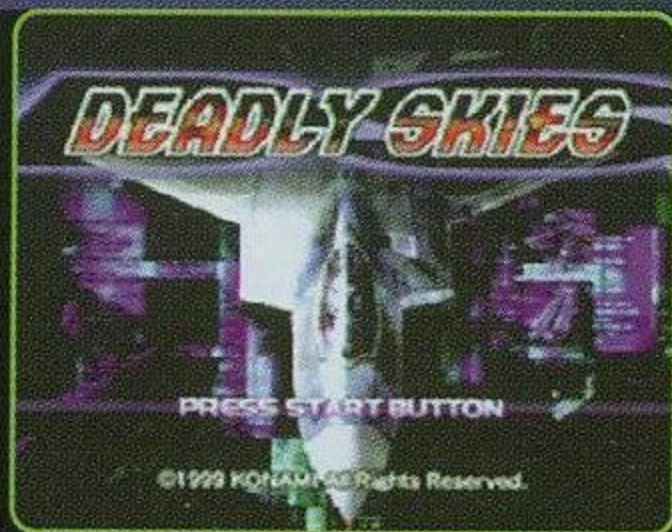
Mission Score		A : Next B : Back	
Destroyed Enemy List		Clear Time 06'11"61	
Type	Time	Reward	
C-58	01'41"36	75,000	
OIL TANK	01'47"13	-50,000	
OIL TANK	01'58"91	-50,000	
OIL TANK	01'59"41	-50,000	
GUN POD	02'12"08	70,000	
GUN POD	02'12"54	70,000	
GUN POD	02'14"21	70,000	
Time Bonus		0	
Total Reward		0	
Total Credit		9,106,000	

RALENTI

En fin de mission, tu peux visionner ta progression dans la partie. Pour éviter le ralenti, appuie sur le bouton Start. Lorsque tu as rempli ta mission avec succès, tu vois apparaître l'écran de fin de mission mentionnant les scores obtenus durant la mission et les crédits engrangés.

***** Si tu descends un avion ennemi en utilisant tes mitrailleuses, tu obtiens uniquement un bonus technique, qui se traduit par une compensation double.

CETTE RUBRIQUE EXPLIQUE LA MISE EN ROUTE DU JEU



Place correctement ton CD-ROM dans l'unité principale de la manette Dreamcast puis mets l'appareil sous tension. En appuyant sur le bouton Start pendant l'affichage de l'écran de titre, tu vois apparaître le menu. A partir du menu, fais tes sélections avec le stick analogique et confirme-les avec le bouton Start ou le bouton A.



NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une partie. Sélectionne le niveau de difficulté souhaité (très facile, facile, difficile ou très difficile), puis confirme ton choix avec le bouton Start ou le bouton A.



CHARGER UNE PARTIE

Pour charger les données d'une partie antérieurement sauvegardée. Confirme la sélection des données avec le bouton A. Choisis ensuite ta mission et confirme ta sélection. Fais tes sélections avec le stick analogique et tes confirmations avec le bouton A. Une fois que tu as rempli une mission avec succès, tu peux la sélectionner autant de fois que tu le souhaites.



ATTENTION:

Si tu souhaites jouer à Air Force Delta, tu dois insérer la carte mémoire contenant la partie sauvegardée AVANT de mettre l'unité sous tension.

CHAPTITRE 05 MENU PRINCIPAL

DESCRIPTION DES DIFFÉRENTES OPTIONS



Cet écran te permet de sélectionner les options suivantes: Instructions, Magasin, Options, Charger et Sauvegarder.

CHARGER

Pour charger les données de jeu antérieurement sauvegardées. Sélectionne les données requises puis confirme ton choix avec le bouton A.

SAUVEGARDER

Pour sauvegarder les données de jeu actuelles. Sélectionne le fichier dans lequel tu souhaites sauvegarder tes données puis confirme ton choix avec le bouton A.

* Pour sauvegarder des fichiers, tu dois posséder une carte mémoire (unité de Visual Memory, vendue séparément). Pour pouvoir effectuer une sauvegarde, tu dois disposer de 14 blocs libres au moins sur ta carte mémoire.

* Pendant les sauvegardes et les chargements, ne mets pas l'unité hors tension et ne retire pas la carte mémoire, ni la manette.

CHAPTITRE 06 INSTRUCTIONS

ELLES EXPLIQUENT LES DÉTAILS DE LA MISSION À REMPLIR

Pour faire apparaître l'écran des instructions, sélectionne l'option 'Instructions' à partir du menu principal. Cet écran t'explique ta mission et tes objectifs. Tu vois ensuite s'afficher l'option "Décollage". Appuie sur le bouton A. Ce faisant, tu appelles l'écran de sélection des appareils, qui te permet de choisir ton avion.



Sélectionne l'option 'Instructions' à partir du menu principal.



Tu vois s'afficher le détail de ta mission et de tes objectifs.

CHAPTITRE 07 | MAGASIN

C'EST DANS CETTE RUBRIQUE QUE TU PEUX ACHETER ET VENDRE DES APPAREIL

Pour acheter un nouvel avion de chasse, sélectionne l'option "Acheter" et pour vendre un appareil, choisis l'option "Vendre". Utilise le stick analogique pour sélectionner l'appareil à acheter ou à vendre, puis confirme ton choix avec le bouton A. La variété de chasseurs disponibles augmente au fil de la partie. Note cependant que tu ne peux pas vendre ton F-5E d'origine.



CRÉDITS: argent que tu peux dépenser

PRIX: prix de l'appareil

MODÈLE: type d'avion

PERFORMANCES: elles sont définies par les critères mentionnés ci-dessous. Plus la jauge est importante et plus les performances de l'avion sont grandes. Les appareils comprenant une option de furtivité sont accompagnés de la mention "Furtivité".

VITESSE

Ce critère mentionne la vitesse maximale dont est capable l'appareil.

PUISSANCE

Indique la capacité d'accélération de l'appareil et la puissance des armes.

DÉFENSE

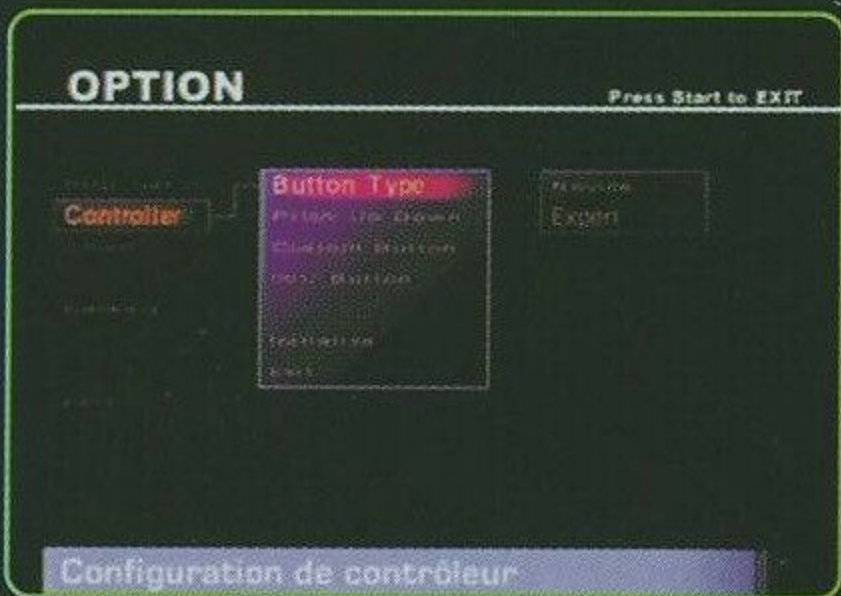
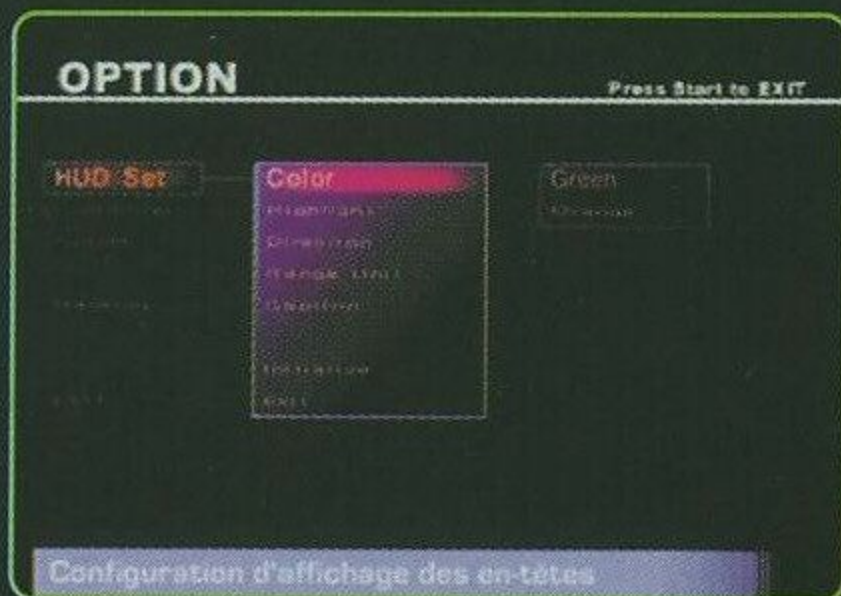
Ce critère indique la durabilité de l'avion.

MOBILITÉ

Ce critère décrit les capacités générales de l'avion en termes de mouvements, de freinage, etc.

CHAPTRE 08 | OPTIONS

ELLES PERMETTENT DE MODIFIER UN CERTAIN NOMBRE DE PARAMÈTRE



PARAMÈTRES RELATIFS À LA VISUALISATION TÊTE HAUTE (VTH)

Pour régler les paramètres de jeu

Couleur: Pour régler la couleur de la VTH sur vert ou sur orange

Mise en évidence: Pour mettre en évidence la couleur des cibles

Direction: Pour déterminer le mode d'affichage de la direction de la VTH. Tu as le choix entre NEWS (nord, est, ouest, sud) et les degrés.

Portée: Pour déterminer les unités de distance et de vitesse. Tu as le choix entre (m, km/h) et (ft, kt/h).

Messages: Pour activer ou désactiver l'affichage des messages durant la partie

Initialisation: Pour remettre les paramètres de jeu à leur état initial

Sortie: Pour retourner dans la rubrique des options

MANETTE

Pour régler les paramètres de la manette

Type de Button : Pour choisir entre l'option Novice (débutant) et l'option Expert(e)

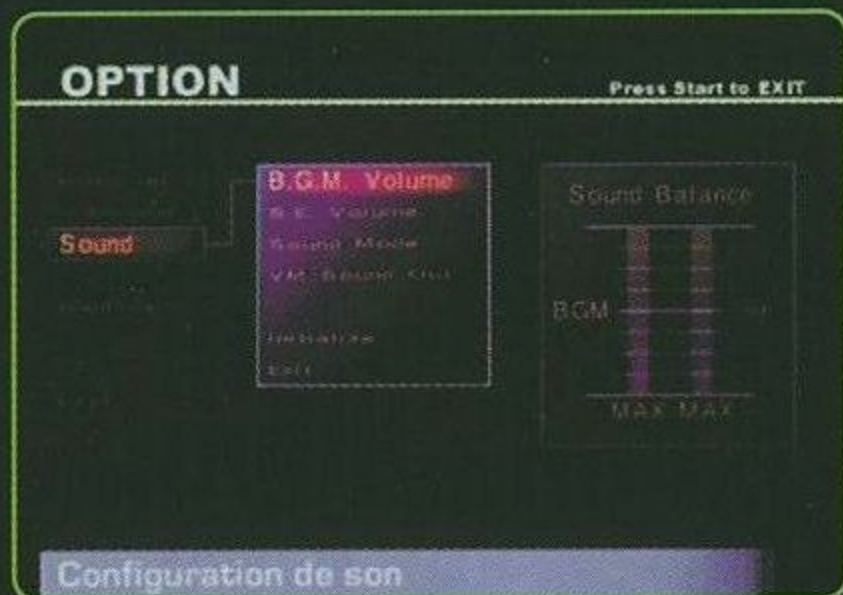
Inclinaison haut/bas: Pour régler le stick analogique sur un fonctionnement haut/bas

Buttons personnalisés: Pour assigner de nouvelles fonctions aux boutons. (Note que les paramètres du bouton analogique G/D ne peuvent être modifiés.)

Bouton Init.: Pour remettre les paramètres personnalisés à leur état initial

Initialisation: Pour remettre les paramètres de la manette à leur état initial

Sortie: Pour retourner dans la rubrique des options



SONS

Pour régler les paramètres sonores.

Volume de la MF: Pour régler les paramètres sonores

Volume des ES: Pour que le stick analogique serve à régler le volume des effets sonores

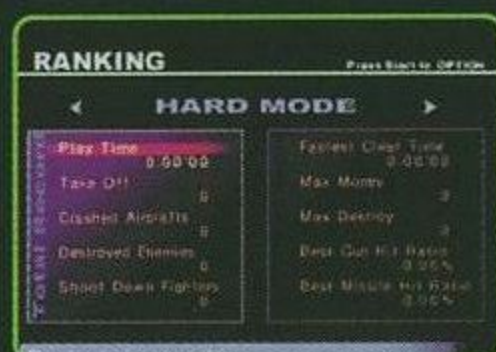
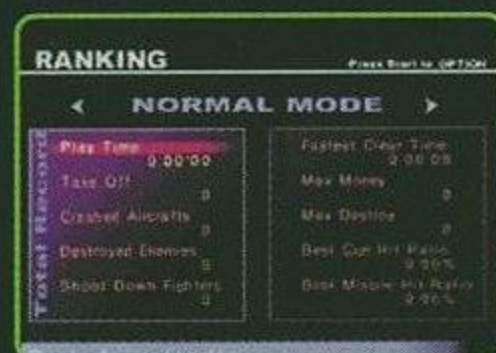
Musique de fond: Pour activer ou désactiver la musique de fond pendant la partie

Mode sonore: Pour régler le mode sonore sur l'option stéréo ou mono

Sortie sonore VM: Pour que les effets sonores proviennent de la carte mémoire

Initialisation: Pour remettre les paramètres sonores à leur état initial

Sortie: Pour retourner dans la rubrique des options



CLASSEMENT

Pour consulter le classement des records établis dans les différents niveaux de difficulté

SORTIE

Pour sortir de la rubrique des options

ATTENTION EN FIN DE PARTIE:

Après avoir fini de jouer et avant de mettre l'unité de jeu hors tension, ouvre le couvercle du compartiment à disque et retire le disque une fois qu'il a terminé de tourner.

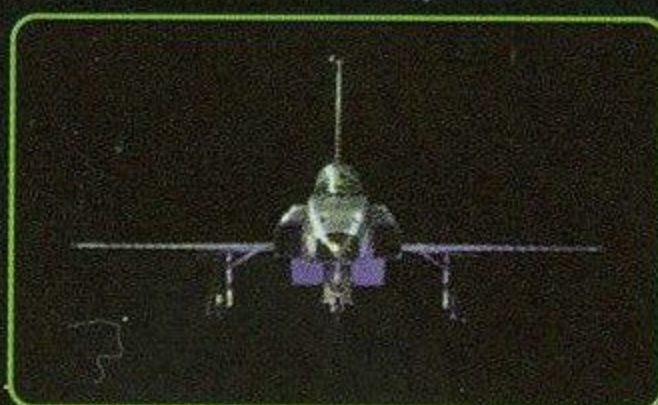
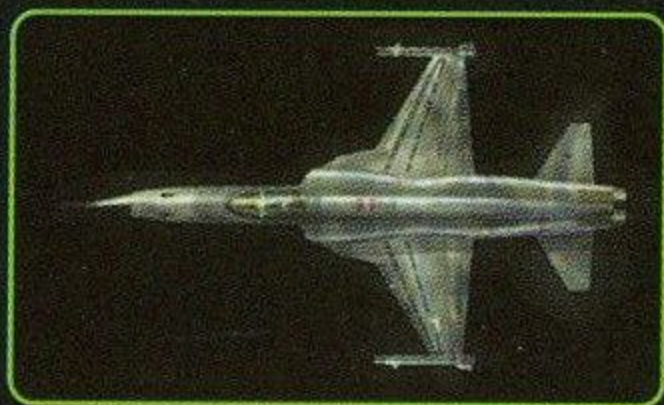
Tu peux ensuite mettre l'unité hors tension. Si tu mets l'unité hors tension avant de retirer le disque, ce dernier continuera de tourner et risque d'être endommagé lors de son retrait.

APERÇU GÉNÉRAL DES APPAREILS DISPONIBLES



I. F-5E TIGER II

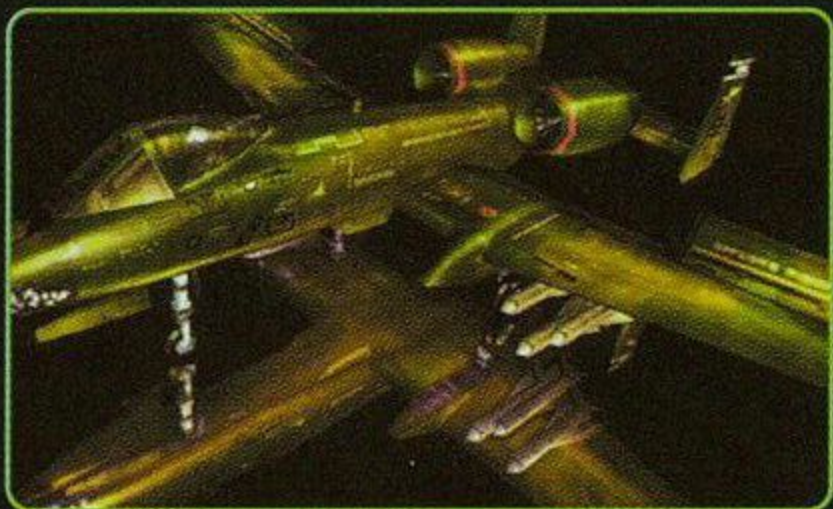
Ce chasseur léger permet un maniement stable et comporte une structure simple et très fiable. Il est actuellement piloté par les forces aériennes de plus de 20 pays différents et ses composants ne cessent d'être modernisés.





2. F-4E PHANTOM II

Il était antérieurement utilisé par les pays du bloc de l'Ouest comme chasseur de soutien stationné sur les porte-avions. Grâce à ses qualités aérodynamiques et à son importante charge utile, il joue un rôle non négligeable, notamment pour assurer le contrôle et la défense des zones aériennes.



3. A-10 THUNDERBOLT II

Le fuselage, qui est pourvu de deux réacteurs à double flux, donne à cet avion d'attaque de surface une apparence particulière. Il est doté de mitrailleuses à cartouches de 30 mm et d'armes lourdes, ce qui lui confère une puissance de feu inégalée.



4. F-117A NIGHTHAWK

Ce chasseur furtif, qui est le premier du monde, a été développé dans le plus grand secret. Sa forme angulaire particulière sacrifie à l'agilité mais ce défaut est largement compensé par la furtivité de cet appareil.



5. F-14D TOMCAT

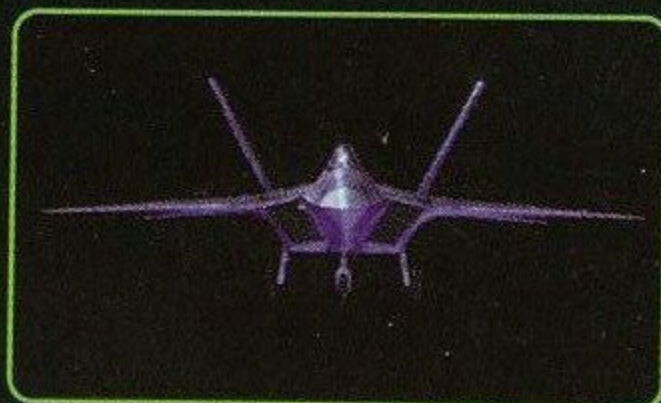
Chasseur à géométrie variable stationné sur porte-avions et développé pour la marine américaine. Grâce à ses capacités d'attaques variées, son adaptabilité et son maniement exemplaires, il constituait le meilleur de tous les avions de chasse des années 80. Malheureusement, il est actuellement progressivement retiré de la circulation.

APERÇU GÉNÉRAL DES APPEREILS DISPONIBLES



I. F-22 RAPTOR

En vertu du plan ATF décidé par les forces aériennes américaines, il représente le chasseur de la nouvelle génération et remplace le F-15. Très facile à manœuvrer et pourvu de capacités de furtivité, cet appareil remarquable devrait dominer le ciel pendant de nombreuses années.





2. MiG-21 FISHBED

Cet avion, qui s'est vendu à plus de 10.000 exemplaires dans le monde entier, est facile à manœuvrer et à piloter, notamment grâce à sa petite taille et à son faible poids. Cet appareil continue de jouer un rôle déterminant dans les pays en développement.



3. MiG-29 FULCRUM

Avec le Su-27, ce chasseur de faible poids a été conçu pour contrer les F-15 et F-16. Facile à manœuvrer en raison de sa petite taille et de sa forme aérodynamique, cet appareil est largement à la hauteur de ses rivaux occidentaux.



4. F-16 FIGHTING FALCON

Ce chasseur tactique de faible poids est représentatif des monomoteurs monoplaces actuellement fabriqués à l'Ouest. Son aile volante et ses autres caractéristiques sont à la pointe des progrès technologiques.

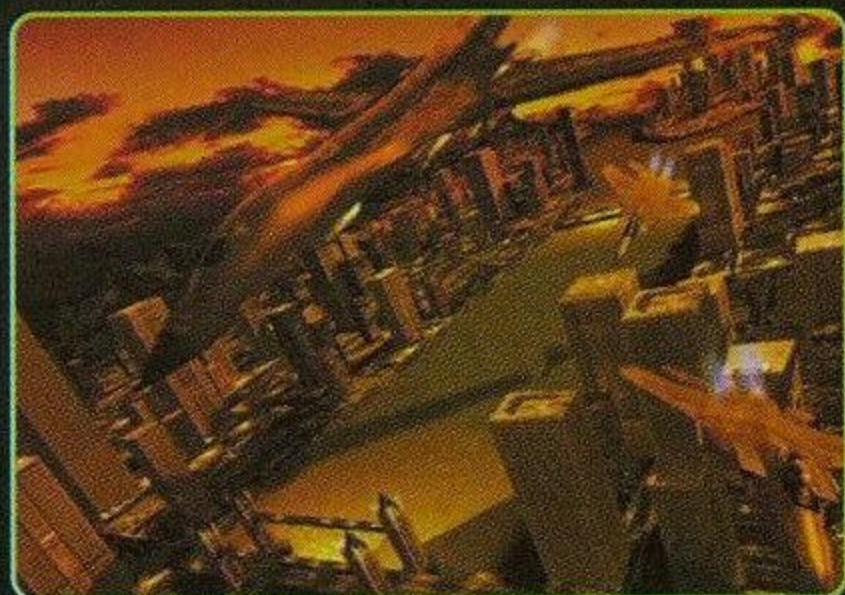


5. S-37 BERECUT

La forme de ce nouveau prototype secrètement fabriqué en Russie comporte trois facettes. Grâce à ses ailes inclinées vers l'avant, cet appareil très facile à manœuvrer est à l'avant-garde des avions de combat.

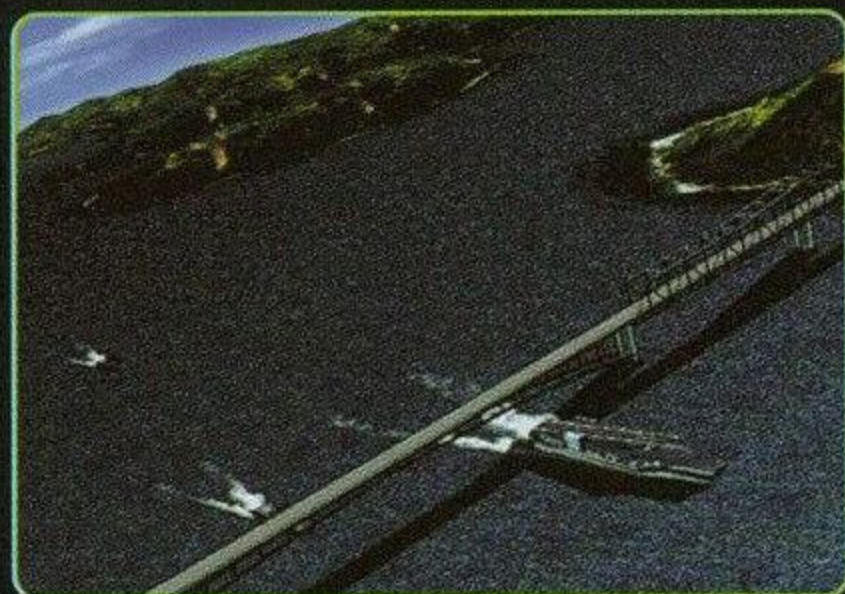
CHAPTRE II PRÉSENTATION DE CERTAINES MISSIONS

INTRODUCTION AUX PREMIÈRE MISSIONS QUI TE FERONT ENTRER DANS LA BATAILLE



MISSION 01

Une escadrille de gros bombardiers de Zabayral est entrée dans l'espace aérien de Laconia. Ta mission consiste à anéantir les bombardiers B1 ennemis ayant envahi la zone située au-dessus de la ville de Naxos.



MISSION 02

Tes forces ont été averties du fait que la principale flotte ennemie se massait dans les îles Despard (situées dans les eaux contrôlées par Laconia) en vue d'y effectuer une invasion. Tu dois anéantir les bateaux convergeant de toutes parts vers cette zone.



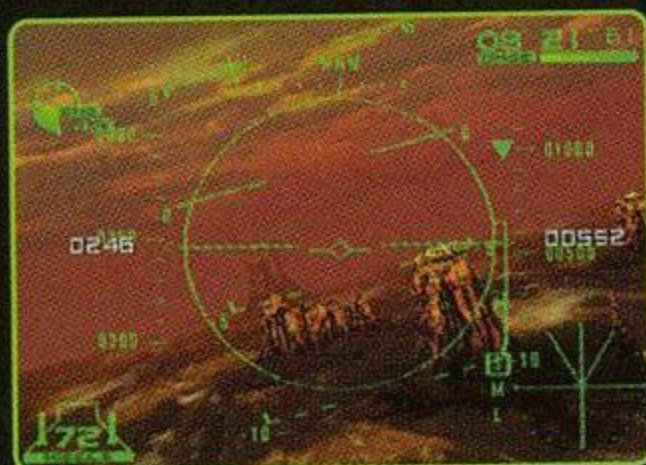
MISSION 03

La principale base de ravitaillement militaire de ton armée est tombée aux mains des forces de Zabayral. Tu dois faire en sorte que l'ennemi ne puisse plus utiliser ces usines. Attaque et détruis les bâtiments et les camions de ravitaillement en carburant.



QUAND TU ES EN VOL

Si tu te perds, appuie sur la croix multidirectionnelle du bas pour consulter la carte.



Les flèches rouges situées à la périphérie de ton radar indiquent le positionnement des cibles claires.



QUAND TU ES ENGAGÈ(E) DANS LE COMBAT

Largue tes missiles lorsque la cible s'affiche en rouge. Lorsque l'écran affiche plusieurs cibles, tu peux appuyer sur la croix multidirectionnelle du haut pour passer d'une cible à l'autre.



Les mitrailleuses sont extrêmement efficaces lorsque la mire apparaît sur la VTH.

ATTENZIONE

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Si prega di leggere attentamente l'intero manuale e questo paragrafo in particolare, prima di usare questo sistema di videogiochi o permettere ai vostri figli di utilizzarlo. Tutti i minorenni dovrebbero essere comunque assistiti da un adulto responsabile nella lettura dettagliata delle istruzioni per l'uso di Dreamcast, prima di iniziare a giocare con l'apparecchio. Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori engano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da par e dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Per la vostra Salute

- Sedetevi lontano dallo schermo del televisore, utilizzando l'intera lunghezza dei cavi della Console. Vi consigliamo di sedervi almeno a 2 metri di distanza dallo schermo del televisore.
- Se possibile, visualizzare il gioco su uno schermo televisivo di piccole dimensioni.
- Evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco.
- Accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 minuti ogni ora durante i videogiochi.

COME INIZIARE

Questo GD-ROM può essere usato esclusivamente con il Dreamcast System. Non tentare di usare il GD-Rom su lettori CD di diverso tipo - in caso contrario si rischia di danneggiare cuffie e diffusori audio.

1. Impostare il sistema Dreamcast in base alle istruzioni date nel manuale di Istruzioni in dotazione con il vostro Dreamcast System. Inserire il Controller 1. In presenza di 2-4 giocatori, inserire anche i Controller 2-4.
2. Inserire il GD-ROM di Dreamcast nell'apposita rientranza all'interno del vano disco per CD, con il lato etichettato rivolto verso l'alto. Ora chiudere il coperchio vano disco.
3. Premere il Tasto Power (Alimentazione) per caricare il gioco. Il gioco prende il via dopo la schermata con il logo Dreamcast. Se sullo schermo non appare nulla, spegnere il sistema e controllare di averlo predisposto correttamente.
4. Se desiderate fermare un gioco in fase di svolgimento, oppure se il gioco finisce e voi volete ricominciare, premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) per tornare alla schermata col titolo del gioco. Premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) ancora una volta per tornare al pannello di controllo di Dreamcast.
5. Se accendete la corrente senza inserire il GD, su schermo appare il pannello di controllo di Dreamcast. Se desiderate iniziare un gioco, inserire il GD-ROM di Dreamcast nell'unità. Ora il gioco si carica in modo automatico.
Importante: Il vostro GD-ROM Dreamcast contiene un codice di sicurezza che permette la lettura del disco. Tenere il disco sempre pulito e maneggiarlo con cura. Se il Dreamcast System ha difficoltà a leggere il disco, estrarre il disco e passarlo attentamente con un panno, partendo dal centro e proseguendo in linea retta verso i bordi.

COME MANEGGIARE IL GD-ROM DI DREAMCAST

- Il GD-ROM di Dreamcast è realizzato esclusivamente per uso sul Dreamcast System.
- Cercare di non sporcare né graffiare la superficie del GD-ROM.
- Non lasciare il disco esposto alla luce diretta del sole o vicino ad un termosifone o ad altre sorgenti di calore.

DEADLY SKIES OPERATION MANUAL

INDICE

54	CAPITOLO	01	PROLOGO
56	CAPITOLO	02	USO DEL CONTROLLER
58	CAPITOLO	03	SCHERMO DI GIOCO
66	CAPITOLO	04	INIZIO DEL GIOCO
67	CAPITOLO	05	MENU PRINCIPALE
68	CAPITOLO	06	STRUZIONI
69	CAPITOLO	07	NEGOZIO
70	CAPITOLO	08	OPZIONI
72	CAPITOLO	09	GUIDA ALL'AEROPLANO (1)
74	CAPITOLO	10	GUIDA ALL'AEROPLANO (2)
76	CAPITOLO	11	INTRODUZIONE AGLI STADI DI GIOCO
77	CAPITOLO	12	TECNICHE E SUGGERIMENTI
80	CAPITOLO	13	CREDITS



LA REPUBBLICA CONFEDERATA DI ZABAYRAL, che non aveva un esercito proprio, è stata progressivamente disgregata dalla crescita delle tensioni etniche in seguito alla Guerra Fredda. Popoli che avevano sempre vissuto in armonia hanno cominciato a tracciare nuovi confini, a ripartire il paese in base ai diversi credi religiosi e a considerare il prossimo con ostilità.

Questa nazione non aveva mai avuto un proprio esercito. La sua gente prosperava grazie alle ricche riserve minerali del sottosuolo e in generale preferiva lasciare ad altri i grattacapi della guerra. Da sempre si faceva affidamento sulla ricchezza per la protezione personale e si assoldavano forze mercenarie per tutte le esigenze di difesa nazionale. Ma la disgregazione del Paese è stata repentina e persone che fino a ieri erano stati compaesani ora sono diventati improvvisamente nemici.

Sono passati nove anni ed ora nella Repubblica di Klonne, verso nord, è scoppiata una rivoluzione capeggiata da forze impegnate in un tentativo di unificazione nazionale. Questa rivoluzione ha portato ad una guerra civile, che si è presto allargata anche al territorio dell'ex-Repubblica Confederata di Zabayral. Le forze di unificazione nazionale hanno fatto grandi progressi e ora si preparano ad invadere l'ultima repubblica indipendente rimasta – Laconia.

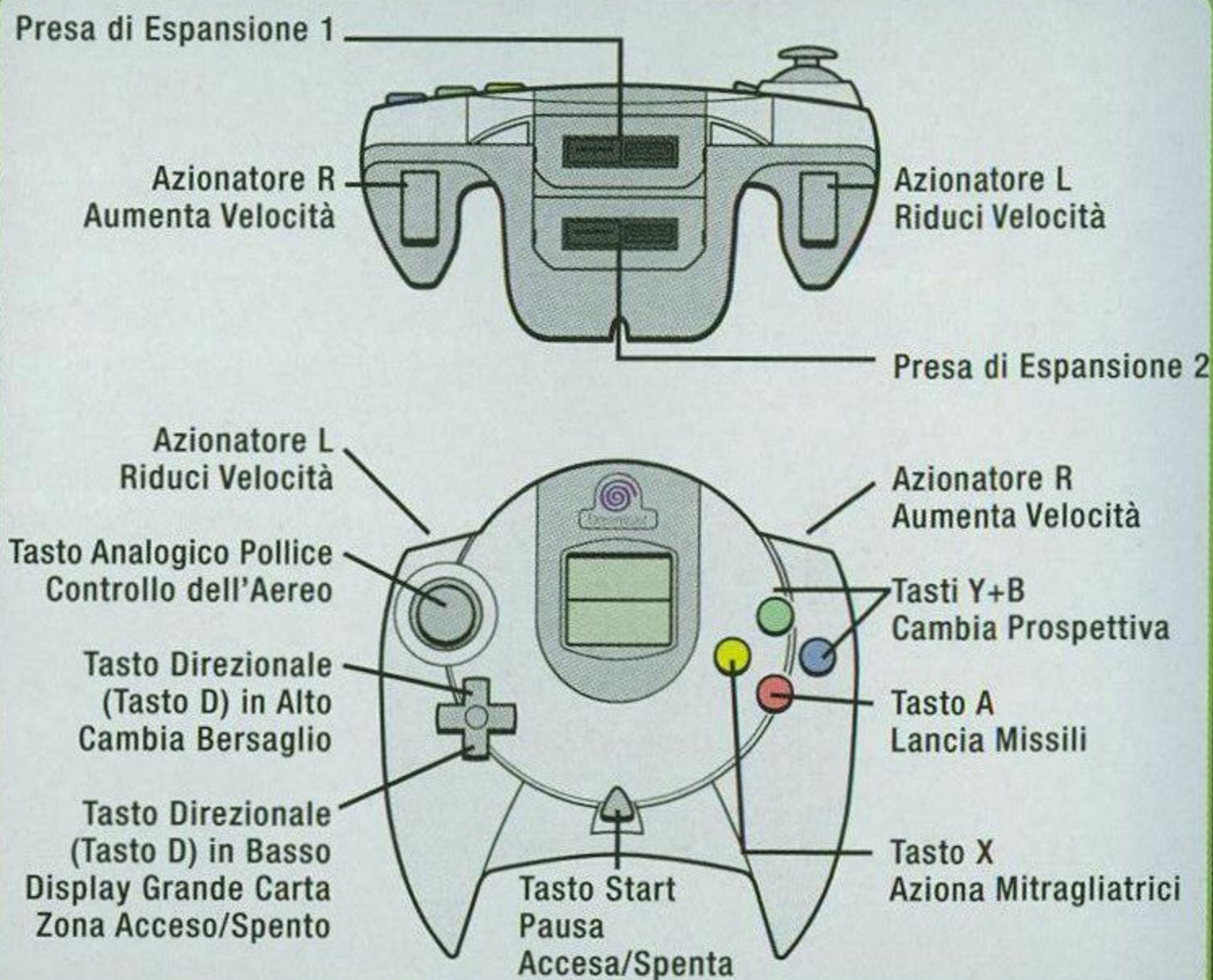
Deadly Skies, l'organizzazione di difesa composta da mercenari stranieri alle dipendenze della **REPUBBLICA DI LACONIA**, ha cominciato a reclutare nuovi piloti per far fronte all'imminente crisi.

ZABAYRAL



LACONIA

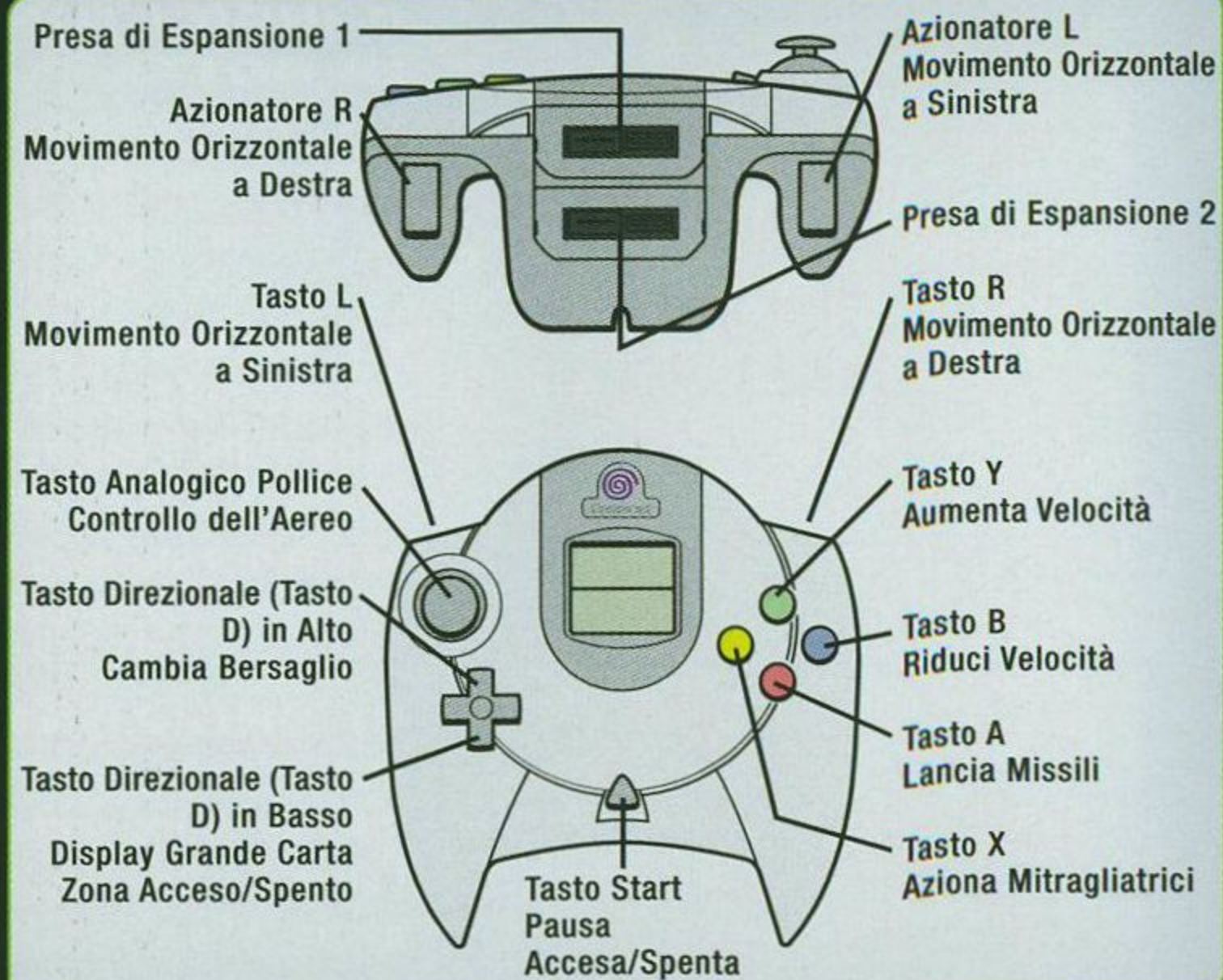
CONTROLLO PER PRINCIPIANTI



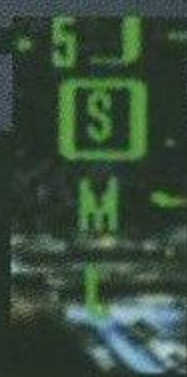
AVVERTENZA NELL'USO DEL CONTROLLER:

Fare attenzione a non premere e a non spostare il Tasto Analogico per il Pollice e/o gli Azionatori L/R mentre si accende la corrente dell'unità. Se si interferisce con il Tasto per il Pollice o con gli Azionatori, infatti, si rischia di compromettere il corretto posizionamento e probabilmente anche di avere errori nel gioco. Questo software è destinato unicamente ad un solo giocatore. Prima di accendere la corrente, verificare che l'unità periferica del controller sia collegata all'Ingresso di Controllo A dell'unità Dreamcast.

CONTROLLO PER ESPERTI



Questo gioco supporta sia il livello di difficoltà Principianti che quello Esperti, ma l'impostazione di fabbrica è il livello Principianti. Per passare al livello Esperti dopo essersi bene impraticati del gioco, andare in "Controller" all'interno di Options (Opzioni). Da qui è anche possibile assegnare nuove funzioni ai tasti.



12) RADAR

Mostra l'area attorno al tuo aereo. A seconda della posizione dell'aereo del nemico, il display cicla automaticamente fra S, M e L (corto, medio e lungo). Normalmente tutti gli aerei nemici appaiono sul radar, salvo in alcune condizioni speciali (cattive condizioni atmosferiche, resistenza al radar dell'aereo del nemico, ecc.).

INDICAZIONI SUL RADAR

Ogni tipo di indicazione che appare sul radar (quadrati o triangoli) ha un significato ben preciso.

COLORI

Rossi: Bersaglio (il nemico che devi eliminare per completare la missione) a misión).

Giallo: Il nemico (ma non il tuo bersaglio corrente)

Bul: Un tuo alleato

Verde: Un oggetto che non dovrai assolutamente attaccare



FORME

Triangolo: Indica un aereo. Il triangolo si ingrandisce se l'aereo nemico si trova a maggiore altitudine rispetto a te, mentre appare più piccolo se si trova ad un'altitudine inferiore alla tua.

Quadrato (grande): Objetos que hay en el suelo u objetos variados.

Un oggetto al suolo, oppure un oggetto di tipo multiforme.

Quadrato (piccolo): Un missile. I missili che lanci dal tuo aereo appaiono in bianco, quelli lanciati dagli aerei dei nemici in giallo.

DESIGNATORE DEL BERSAGLIO

A seconda della missione in cui sei impegnato, il radar visualizza tre tipi di triangoli. Questi triangoli rappresentano gli oggetti più vicini al tuo aereo.

Arancione: L'aereo più vicino che è anche un bersaglio.

Rosso: Bersagli diversi dall'aereo più vicino.

Blu: L'aereo alleato più vicino a te.



13) CONTAMISSILI

Mostra il numero di missili che ti rimangono a bordo. Un missile entra nel modo di lancio quando il simbolo del missile sopra al numero si accende. Se il simbolo del missile è spento, questo significa che il programma sta preparando il missile al lancio e tu non puoi ancora lanciarlo.

14) INDICATORI DEI MESSAGGI

Quando necessario, al di sotto dello schermo appaiono degli indicatori. Vi sono quattro diversi tipi di indicatori.

Missile: Questo indicatore appare sempre sotto al Contamissili e lampeggia quando un missile nemico è in fase di avvicinamento.

Bersaglio Colpito: Lampeggia se il tuo missile colpisce un nemico.

Agganciamento: lampeggia in verde se agganci un aereo nemico, oppure in rosso se un aereo nemico ha agganciato il tuo aereo.

Chiamata: Si accende quando ricevi una comunicazione e in seguito lampeggia. Questo indicatore si spegne solo quando la comunicazione si è conclusa.

15) RADAR DEL RAGGIO DI AGGANCIAMENTO

Visualizza la distanza fra il tuo aereo ed il contenitore bersaglio selezionato (spiegato più avanti). Quando la distanza fra il contenitore e il tuo aereo si riduce, il triangolo si abbassa. Quando il triangolo entra in un segmento spesso della linea, l'agganciamento si attiva (in altre parole, sei giunto ad una distanza sufficiente per l'agganciamento).

16) INCLINOMETRO

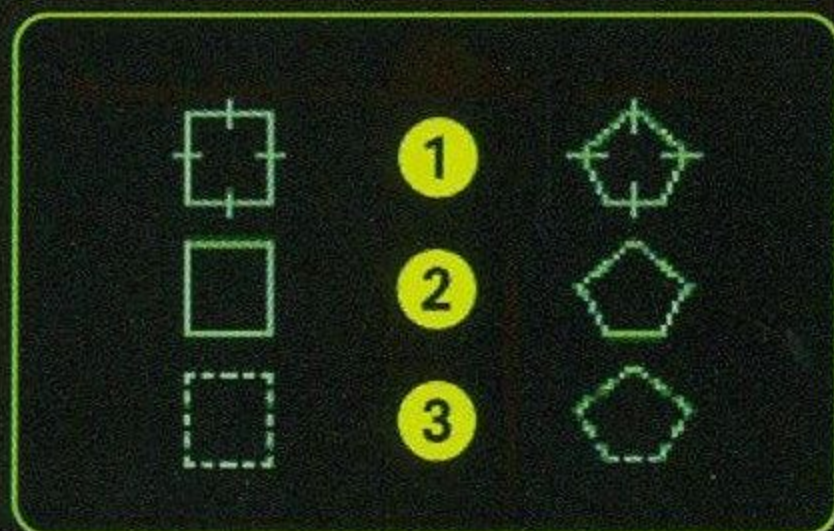
Si sposta a seconda dell'inclinazione dell'aereo e mostra il grado e la direzione di inclinazione del tuo aereo. Con un angolo positivo (verso l'alto) vedrai una linea piena, mentre con un angolo negativo (verso il basso) appare una linea tratteggiata.

17) CONTENITORE DEL BERSAGLIO

Il nemico viene contrassegnato se giunge ad una certa distanza ed appare su schermo. Vi sono tre diversi tipi di contrassegni, che cambiano a seconda delle condizioni vigenti.

Aereo

Oggetto a Terra



CONTRASSEGNI

La forma del contrassegno cambia a seconda del tipo di bersaglio. I quadratini indicano un aereo, mentre i pentagoni corrispondono ad un oggetto a terra.

- 1) Agganciamento attivato
- 2) Nel raggio d'azione dei missili
- 3) Su schermo, ma non ancora nel raggio d'azione dei missili

Il colore passa al rosso quando il tuo aereo aggancia un nemico.

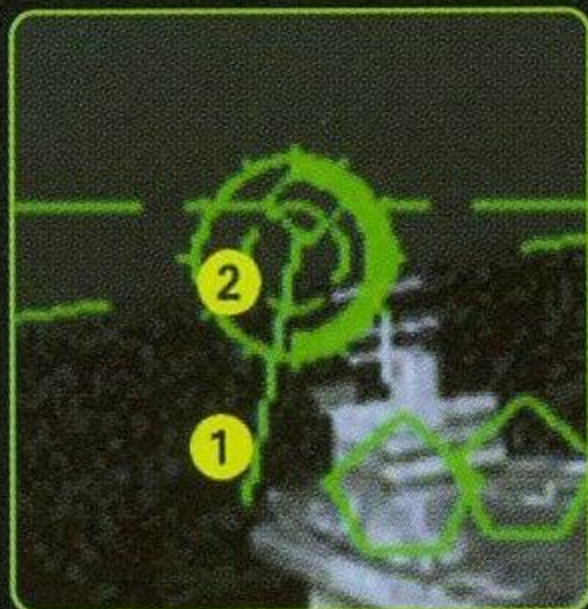
18) TESTO DEL MESSAGG

Appare quando il tuo aereo riceve una comunicazione.

19) MIRINO DELLA MITRAGLIATRICE

Appare quando la distanza fra il tuo aereo ed il nemico agganciato si riduce fino ad un certo punto. E' facile colpire i nemici con le mitragliatrici, se li hai al centro del mirino.





VISTA INGRANDITA

1) Linea di Fuoco

Mostra la linea di fuoco se azioni le mitragliatrici.

2) Mirino della Mitragliatrice

Per prendere la mira. E' facile colpire i nemici con le mitragliatrici, se li hai al centro del mirino. Appare anche un indicatore della distanza, che mostra la distanza dei nemici che si trovano nelle tue vicinanze.



VISTA POSTERIORE

1) Indicatore della Velocità

2) Altimetro

3) Timer

4) Indicatore dei Danni

5) Contamissili

6) Radar

7) Indicatore di Spinta del Motore

8) Indicatore dei Messaggi

9) Contenitore del Bersaglio

Orologio e testi dei messaggi appaiono se necessario.



**ALCUNE AVVERTENZE E ALTRI
MESSAGGI RELATIVI A
PARTICOLARI CONDIZIONI:**

**CAUTION
ATTENZIONE**

**PULL DOWN
ABBASSATI (ABBASSA IL MUSO
DEL TUO AEREO)**

**STALL
STALLA**

**OUT OF OPERATION AREA
FUORI DALLA ZONA OPERATIVA**

**BINGO!!
EVVIVA!! (BERSAGLIO COLPITO)**

**BREAK NOW!
STACCATI ORAI**

**MISSION FAILED
MISSIONE FALLITA**

**MISSION ACCOMPLISHED
MISSIONE COMPIUTA**

**SHOOT DOWN!!
ABBATTILO!!**

Mission Score		A: Next	
Destroyed Number		Clear Time 06'11"61	
Fighter	00		
Other Aircraft	01		
Ground	17		
Total	18		
Arms Ratio			
	Hit/	Total	Ratio
Gun	2339/	6933	33.737%
Missile	17/	37	45.945%
Time Bonus		0	
Total Reward		0	
Total Credit		9,106,000	

REGLAMENTO

Fallirai la missione in presenza di una delle quattro condizioni descritte qui sotto. A seconda della missione, tuttavia, potranno esserci altre condizioni da rispettare. Controlla sempre lo Schermo con tutte le Istruzioni.

- 1: L'Indicatore dei Danni scende a 0
- 2: Schianto o collisione, a terra o in mare
- 3: Spostamento al di fuori dello spazio operativo
- 4: Superamento del tempo-limite per l'operazione

Mission Score		A: Next B: Back	
Destroyed Enemy List		Clear Time 06'11"61	
Type	Time	Reward	
C-5B	01'41"36	75,000	
OIL TANK	01'47"13	-50,000	
OIL TANK	01'58"91	-50,000	
OIL TANK	01'59"41	-50,000	
GUN POD	02'12"08	70,000	
GUN POD	02'12"54	70,000	
GUN POD	02'14"21	70,000	
Time Bonus		0	
Total Reward		0	
Total Credit		9,106,000	

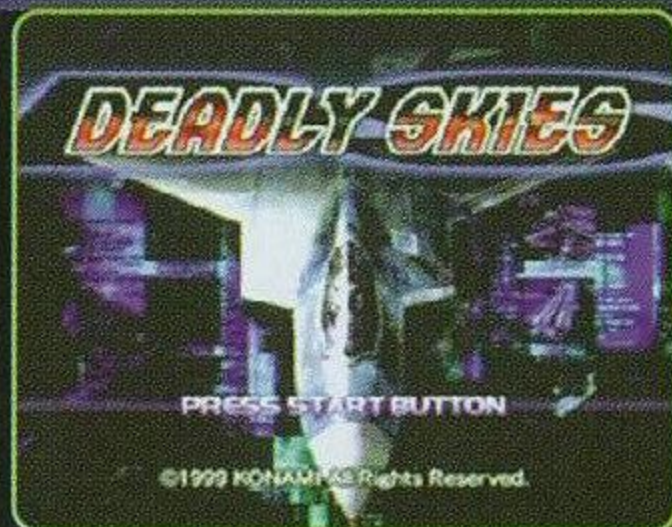
REPLAY

Al termine di una missione potrai fare il replay delle fasi di gioco. Premi il Tasto Start (Avvio) per saltare il replay. A conclusione di una missione riuscita appare lo Schermo Debriefing (Postoperativo), che mostra i punteggi conquistati durante la missione ed i crediti corrispondenti che ti sei aggiudicato.

***** Se abbatti un aereo nemico usando unicamente le mitragliatrici riceverai un bonus tecnico e raddoppierai la ricompensa.

CAPITOLO 04 NIZIO DEL GIOCO

SPIEGAZIONE DELL'AVVIAMENTO



Inserisci correttamente il CD-ROM nell'unità principale Dreamcast e poi accendi la corrente. Se premi il Tasto Start (Avvio) durante il display del titolo, appare il Menu. Dal Menu ti preghiamo di selezionare le varie voci usando il Tasto Analogico per il Pollice e di confermare le tue scelte premendo il Tasto Start (Avvio) oppure il Tasto A.



NUOVO GIOCO

Dà il via al gioco. Seleziona il livello di difficoltà (Very Easy, Easy, Hard, Very Hard - Elementare, Facile, Difficile, Difficilissimo) e poi conferma usando il Tasto Start (Avvio) oppure il Tasto A.



CARICA GIOCO

Para cargar una partida previamente grabada. Confirma Carica i dati di un gioco salvato precedentemente. Conferma la selezione dei dati con il Tasto A. Ora scegli la missione e conferma. Per selezionare, usa il Tasto Analogico per il Pollice, poi conferma con il Tasto A. Quando superi con successo una missione, potrai rifelezionarla tutte le volte che vorrai.



ATTENZIONE:

Quando giochi con Air Force Delta inserisci sempre la memory card che contiene i dati di un gioco salvato, PRIMA di accendere la corrente.

CAPITOLO 05 MENU PRINCIPALE

DESCRIVE LE VARIE SELEZIONI POSSIBILI



Questo schermo ti consente di selezionare le funzioni di Istruzioni, Negozio, Opzioni, Carica e Salva.

CARICA

Carica i dati di un gioco salvato precedentemente. Seleziona i dati e conferma con il Tasto A.

SALVA

Salva i dati del gioco corrente. Seleziona il file in cui salvare i dati, quindi conferma con il Tasto A.

✱ Per salvare i file è necessaria una Visual Memory (venduta separatamente). Sulla Visual Memory dovranno esservi almeno 14 blocchi liberi di memoria per eseguire un salvataggio dati.

✱ Accertati di non spegnere la corrente e di non rimuovere la Memory Card o il Controller durante una procedura di salvataggio o carico di dati.

CAPITOLO 06 ISTRUZIONI

SPIEGA LA NATURA DELLA MISSIONE DA ESEGUIRE

Selezionando Istruzioni dallo schermo del Menu Principale otterrai lo schermo delle Istruzioni. Sullo schermo troverai una spiegazione della missione ed i bersagli. In seguito appare la dicitura "Take Off" (Decolla). Premi il Tasto A per avere lo schermo di Selezione Aereo. Da qui, scegli l'aereo che desideri.



Seleziona Istruzioni dal Menu Principale.



Appare una spiegazione della missione e dei bersagli.

CAPITOLO 07 | NEGOZIO

TE PERMITE COMPRAR Y VENDER AVIONES

Seleziona "Buy" (Acquista) per acquistare un nuovo caccia, oppure "Sell" (Vendi) per fare una vendita. Usa il Tasto Analogico per il Pollice per selezionare l'aereo che desideri acquistare o vendere, poi conferma con il Tasto A. La gamma di caccia disponibili aumenta con il progredire del gioco. Ricorda che non potrai vendere il tuo F-5E originale.



CREDITO: denaro che potrai spendere

PREZZO: denaro che potrai spendere

MODELLO: il tipo di aereo

RENDIMENTO: gli aerei sono classificati in base alle prestazioni sottoelencate. Più lungo è l'indicatore e maggiori saranno anche le prestazioni. Gli aerei equipaggiati con i sistemi di invisibilità sono contrassegnati con la dicitura "Stealth".

VELOCITÀ

Indica la velocità massima di un aereo..

POTENZA

Indica la capacità di accelerazione di un aereo.

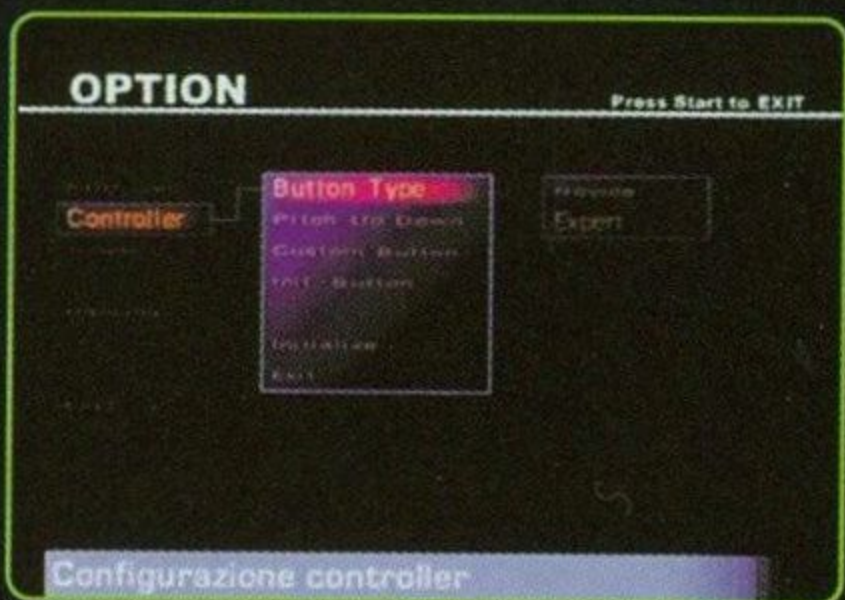
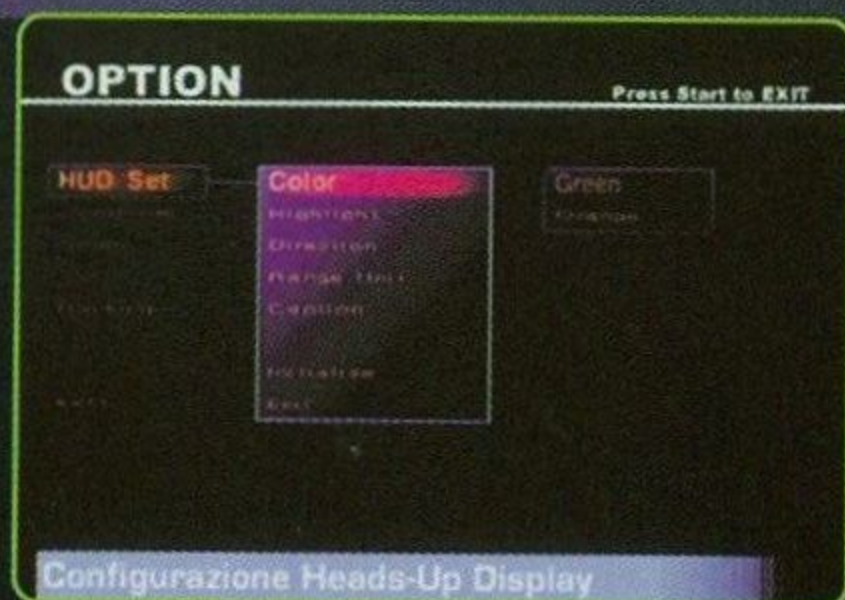
DIFESA

Indica la durabilità di un aereo.

MOBILITÀ

Indica le capacità complessive di un aereo nei riguardi di svolta, frenatura, ecc.

PERMETTE DI ESEGUIRE NUMEROSE IMPOSTAZIONI



IMPOSTAZIONI DEL VISUALIZZATORE HEAD-UP (HUD)

Permette di eseguire numerose impostazioni. Permette di procedere alle impostazioni di gioco.

Color: Permette di procedere alle impostazioni di gioco.

Evidenziatura: Evidenzia i colori dei bersagli.

Direzione: Seleziona NEWS (nord, est, ovest, sud) oppure i gradi per il display della direzione del HUD.

Unità di Misura: Seleziona (m, km/h) oppure (ft, kt/h) per le unità di distanza e di velocità.

Testi: Accende o spegne la visualizzazione dei testi durante il gioco.

Inizializza: Ripristina le impostazioni di gioco allo stato iniziale.

Esci: Riporta alla selezione delle Opzioni.

CONTROLLER

Permette di procedere con le impostazioni del controller.

Tipo Tasti: Seleziona il livello Principianti (dilettanti) o Esperti.

Passo in Alto/Basso: Imposta l'azione verso l'alto/basso del Tasto Analogico per il Pollice.

Tasti Personalizzati: Assegna funzioni ai tasti (si ricorda che non è possibile variare le impostazioni per gli Azionatori L/R).

Tasto Inizial: Ripristina le impostazioni dei tasti allo stato iniziale.

Inizializza: Ripristina le impostazioni del controller allo stato iniziale.

Esci: Riporta alla selezione delle Opzioni.



SONORO

Permette di impostare i livelli per il sonoro del gioco.

Volume Musica Sottofondo: Si usa il Tasto Analogico per il pollice per impostare la musica di sottofondo del gioco.

Volume Effetti Speciali: Si usa il Tasto Analogico per il Pollice per impostare il volume degli effetti sonori.

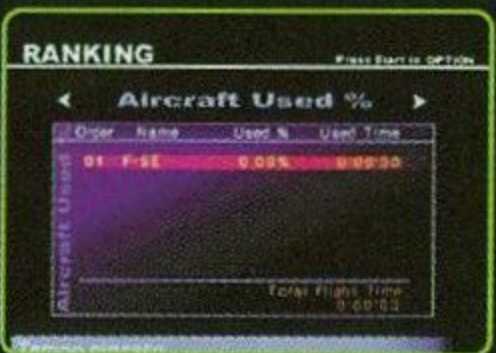
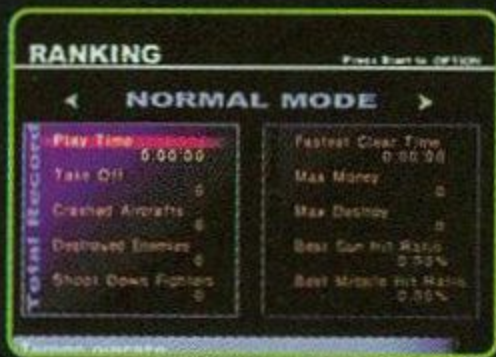
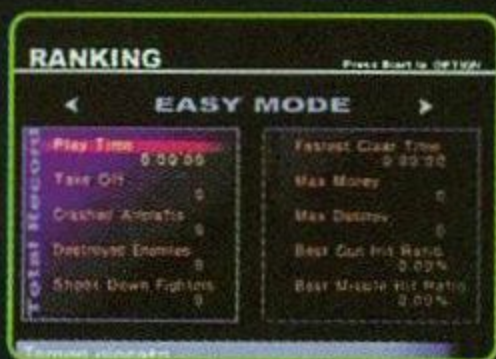
Musica Sottofondo Missione: Accende o spegne la musica del gioco.

Modo Sonoro: Seleziona la diffusione sonora in stereo o in mono.

Diffusione Sonoro VM: Seleziona se diffondere o no gli effetti sonori dalla memory card.

Inizializza: Ripristina le impostazioni del sonoro allo stato iniziale.

Esci: Riporta alla selezione delle Opzioni.



CLASIFICAZIONE

Permette di visualizzare la posizione di classifica, organizzata in base al livello di difficoltà.

ESCI

Termina la selezione delle Opzioni.

ATTENZIONE NEL TERMINARE IL GIOCO:

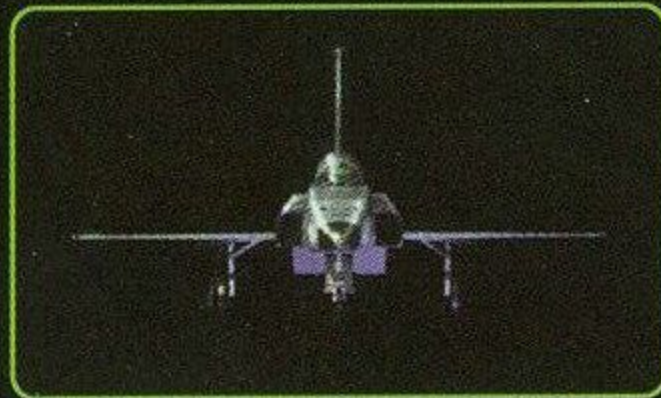
Dopo aver terminato il gioco ma prima di spegnere la corrente, aprire il coperchio vano disco ed estrarre il disco quando ha finito di girare. Spegnerne solo ora la corrente. Il disco continua a girare anche quando si spegne la corrente e nell'estrarre il disco si rischia di danneggiarlo.

PANORAMICA DELL'AEREO DISPONIBILE



I. F-5E TIGER II

Questo caccia leggero offre un pilotaggio stabile ed una struttura semplice e molto affidabile. Usato attualmente dalle aviazioni militari di oltre 20 paesi, va soggetto a continui aggiornamenti.





2. F-4E PHANTOM II

Usato in passato dai paesi del Blocco Occidentale come caccia standard da portaerei. La sua superiore aerodinamica e l'alto carico utile ne garantiscono la preminenza anche oggi, specialmente per attacco e difesa aerei.



3. A-10 THUNDERBOLT II

I due motori a turboventola montati sulla fusoliera danno a questo aeroplano da attacco un aspetto molto caratteristico. Le mitragliatrici da 30mm e l'alta capacità per gli armamenti offrono una potenza di fuoco senza rivali.



4. F-117A NIGHTHAWK

Il primo caccia invisibile al mondo, progettato nell'assoluta segretezza. La sua particolarissima forma angolare sacrifica l'agilità, ma offre in cambio l'invisibilità dell'aeroplano.



5. F-14D TOMCAT

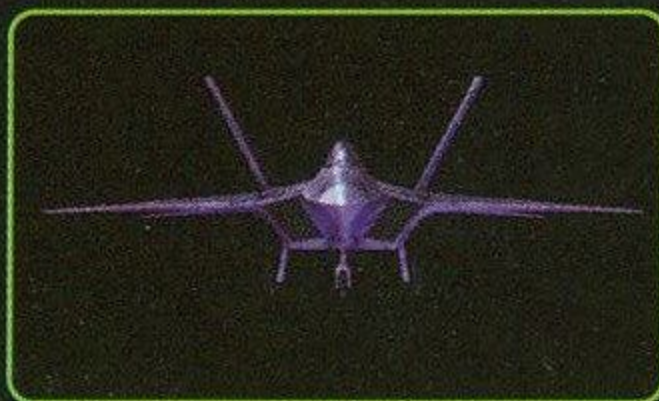
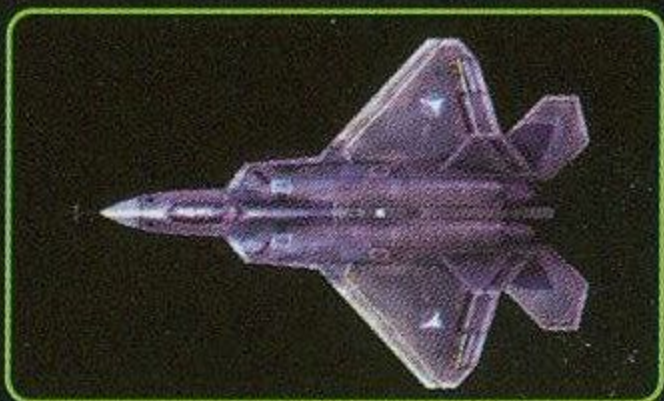
Il principale caccia da portaerei VG della Marina statunitense. Con molteplici capacità d'attacco, un lungo raggio di azione e una stabilità di pilotaggio superiore, è stato il caccia supremo nel mondo intero negli anni '80. Purtroppo, però, oggi sta progressivamente scomparendo.

PANORAMICA DELL'AEREO DISPONIBILE



I. F-22 RAPTOR

Scelto come caccia della nuova generazione a sostituzione del vecchio F-15, secondo il piano ATF dell'Aeronautica Militare degli USA. Molto manovrabile ed equipaggiato con dispositivo di invisibilità, questo avanzatissimo aeroplano sembra destinato a dominare i cieli per molti anni a venire.





2. MiG-21 FISHBED

Altamente pilotabile e manovrabile, grazie alle piccole dimensioni e al basso peso, nel mondo volano già oltre 10.000 di questi aeroplani militari. Questo modello continua a godere di grande popolarità anche nei paesi in via di sviluppo.



3. MiG-29 FULCRUM

Insieme al Su-27, questo leggero caccia è stato progettato per rimpiazzare i modelli F-15 ed F-16. Molto manovrabile grazie alle dimensioni compatte e alla forma aerodinamica, sembra essere un degno avversario per i corrispettivi occidentali.



4. F-16 FIGHTING FALCON

Questo leggero caccia tattico rispecchia i moderni monoposto e monomotore dell'Occidente. Il corpo ben armonizzato dell'ala e le altre caratteristiche di questo modello sono frutto della tecnologia più avanzata.

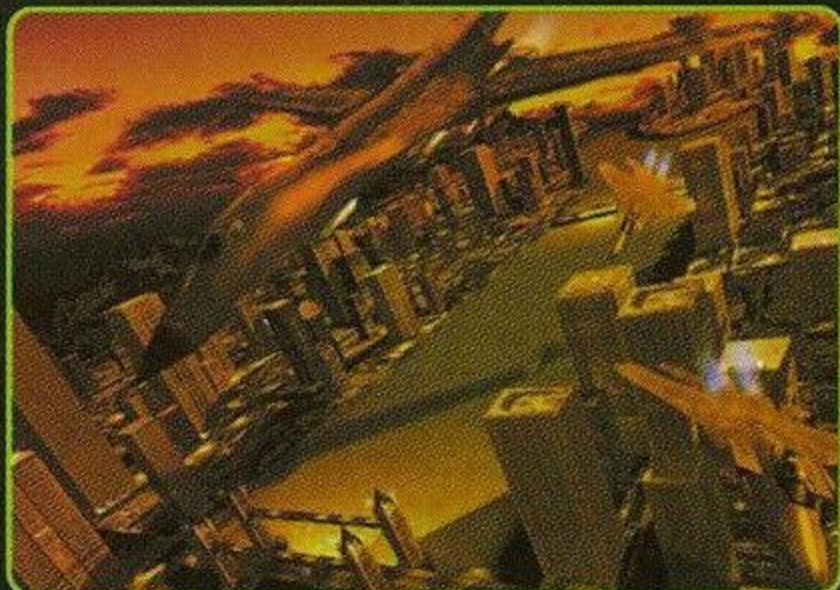


5. S-37 BERGUT

Questo nuovo prototipo di cacciabombardiere si avvale di una struttura tridimensionale, sviluppata in segreto in Russia. La manovrabilità data dalle insolite ali inclinate in avanti fa di questo aeroplano il caccia più robusto al mondo.

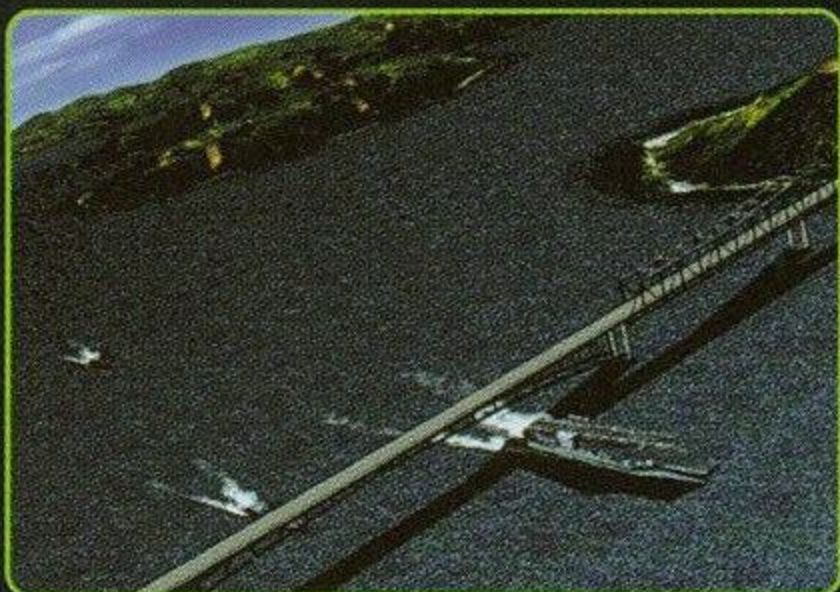
CAPITOLO II | INTRODUZIONE AGLISTADI DI GIOCO

UN'INTRODUZIONE ALLE MISSIONI INIZIALI CON CUI FARAI IL TUO DEBUTTO NEI CIELI



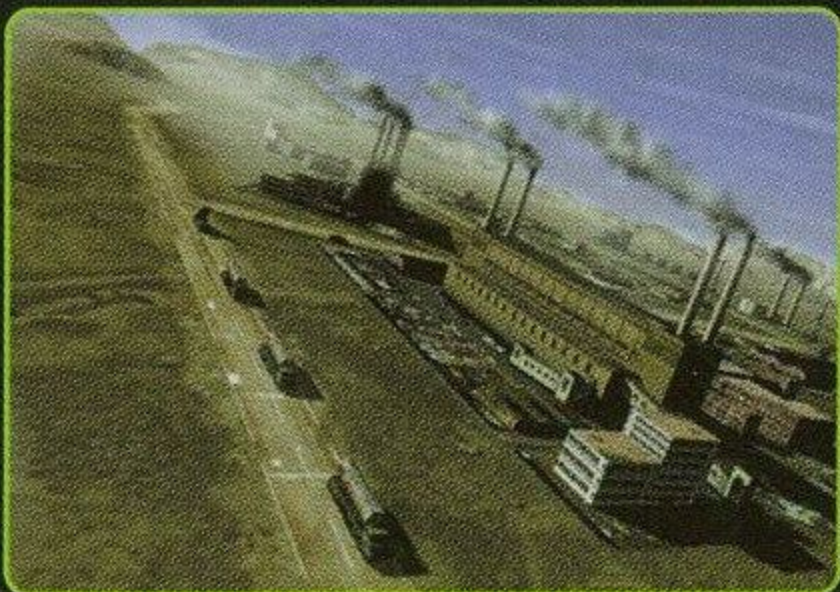
MISSIONE 01

Sembra che lo spazio aereo di Laconia sia stato invaso da uno squadrone di bombardieri provenienti da Zabayral. La tua missione consiste nell'annientare i bombardieri B1 nemici che hanno invaso i cieli sopra la città di Naxos.



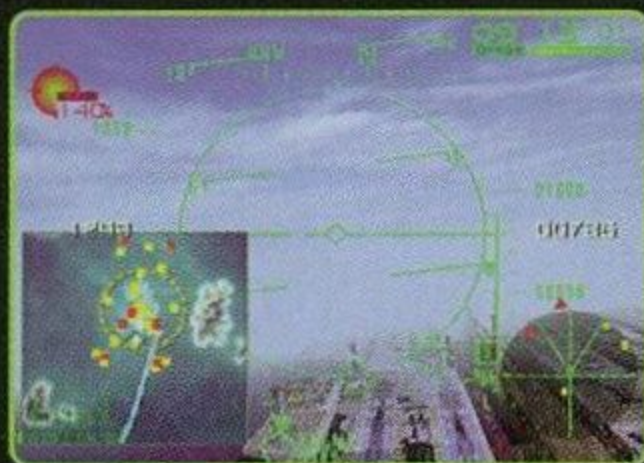
MISSIONE 02

Alle tue forze è giunta voce che il grosso della flotta aerea nemica sta ammassandosi sulle Isole Despard (che si trovano nei mari controllati da Laconia), per un'imminente invasione. Tocca a te distruggere completamente le navi che si stanno attualmente avvicinando da tutte le direzioni.



MISSIONE 03

La più grande base di fornitura militare per il tuo esercito è stata catturata dalle forze di Zabayral. La tua missione consiste nel rendere inutilizzabili gli stabilimenti per il nemico. Attacca e distruggi le attrezzature a terra e le autocisterne che trasportano carburante.



IN VOLO

Se ti perdi, premi il Tasto D verso il basso e visualizza la cartina.



Le frecce rosse sulla circonferenza del radar indicano le posizioni dei bersagli liberi.



IN COMBATTIMENTO AEREO

Lancia i missili quando il contenitore del bersaglio diventa rosso.

Le mitragliatrici sono massimamente efficaci quando sul visualizzatore HUD appare il mirino.



Se lo schermo visualizza contenitori di bersagli multipli, premi il Tasto D verso l'alto per passare da un bersaglio all'altro.

KONAMI

Director
Munetaka Kanno

Direction Support
Toshiyasu Kamiko

Design Staff
Mitsuru Kida
Masami Fujita
Yoshinori Itoh
Shiroh Miyazaki
Natsuko Shinchi
Nagayo Orihara
Masaya Sakagami

Program Staff
Hideaki Fukutome
Teruhisa Sakamoto
Tsuyoshi Sakamoto
Shinichi Watanabe
Satoshi Ihori
Shunsaku Iwashita
Kenji Sakayanagi
Tomikazu Nakazawa
Tatuya Shoji
Noriaki Usuba

Sound Staff
Satoru Nakata

Producer
Yutaka Haruki

Executive Producer
Kazumi Kitaue

Produced by
KCE Yokohama

KONAMI OF EUROPE

European Product Manager
Hans-Joachim Amann

**European Package
and Manual Design**
Hans-Joachim Amann (Konami)
Sabine Mann (i-dentität)

Special Thanks
Christopher Heck (Konami)
Hans-Jürgen Kohrs (Konami)
Kristine Zehn (i-dentität)

DEADLY SKIES OPERATION MANUAL

KONAMI

HOTLINES

UK NEED HELP WITH DEADLY SKIES?

Call: 0901 4747 484 (Calls cost 60p per minute.)

Please obtain bill payers permission before calling.

**GER BENÖTIGEN SIE HILFE ZU
DEADLY SKIES?**

Dann rufen Sie an:

0 69-95 08 12 88 (aus Deutschland)

00 49-69-95 08 12 88 (aus dem Ausland)

**FRA AVEZ VOUS BESOIN D'AIDE POUR
DEADLY SKIES?**

Hot Line: 08 36 68 16 15 (2,23F/Mn)

© 1999 KONAMI Co., Ltd. All Rights Reserved.

"Deadly Skies" is a trademark of KONAMI Co., Ltd.

Developed by KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT YOKOHAMA.



Dreamcast™

© 1999 KONAMI Co., Ltd. All Rights Reserved. "Deadly Skies" is a trademark of KONAMI Co., Ltd.
Developed by KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT YOKOHAMA.
Konami of Europe GmbH, European Headquarters, Berner Strasse 103-105, 60437 Frankfurt/Main, Germany
London Office, Jubilee House, 7/9 The Oaks, Ruislip, Middlesex, HA4 7LF
Paris Office, 23, Rue Cambon, 75001 Paris, France
Madrid Office, Orense 34-9a, 28020 Madrid, Spain
Amsterdam Office, Royal Dam Center, Dam 3-7, 1012 JS Amsterdam, Netherlands

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244 Publication 0671730 & 0553545 Application 98938918.4 & 98919599.5